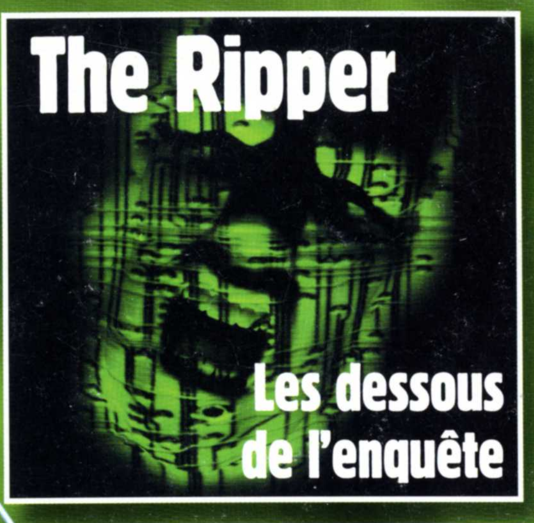
TOUT POUR BIEN CHOISIR & TERMINER VOS JEUX

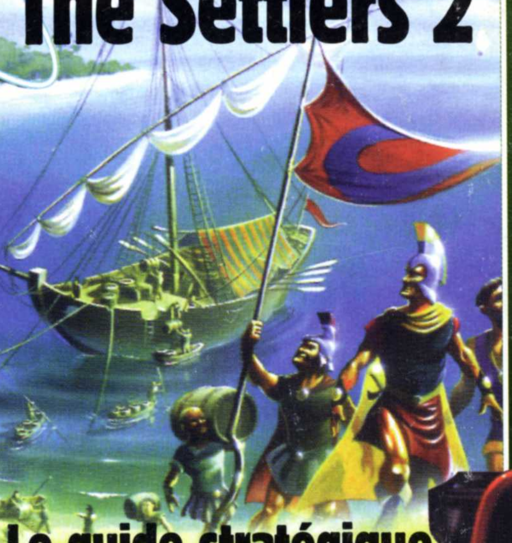
PC SOLUCES

n° 6 septembre - octobre 1996 39 F





BATTLE ARENA TOSHINDEN
Tous les coups & personnages cachés





Dossier

Jeux multi-joueurs : les jeux, le matériel

Enquête

Le PC en pleine mutation

Tout savoir sur la configuration de demain (cartes vidéo 3D, Pentium 200, Cyrix, MMX...)

Retrouvez les solutions de :

- Inca
- Inca 2
- Urban Runner
- Chronicles of the Sword
- Bermuda Syndrome
- Gabriel Knight

F1 GP2

LES MEILLEURS RÉGLAGES



NOUVELLE FORMULE - BIMESTRIEL - 148 PAGES

Belgique : 244 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 244 FL • Canada : 9,75 $ Can.

abonnez-vous à PC SOLUCES

1 an d'abonnement (6 N[os]) **195 FF** au lieu de 234 FF (39 FF d'économie)

nouveau

TOUT POUR BIEN CHOISIR & TERMINER VOS JEUX

PC SOLUCES

n° 5 été 1996 32 F

12 HITS PC TESTÉS
TOUT POUR FINIR :

- Civilization II
- Crusader no remorse (2e partie)
- Curse of Enchantia
- Discworld
- Full Throttle
- King Quest
- LBA
- Leisure suit Larry
- Normality
- Secret Mission
- Space Quest
- Under a Killing Moon

Toute la lumière sur UNDER A KILLING MOON

LBA
31 pages de bons plans

Full Throttle
le guide du parfait motard

DUKE NUKEM
Comment créer vos propres niveaux

ET, BIEN SUR, TOUS LES CODES, TRUCS, AIDES, ASTUCES POUR FINIR VOS JEUX

Belgique : 200 FB • Suisse : 9 FS • Luxembourg : 200 FL • Canada : 7,95 $ Can.

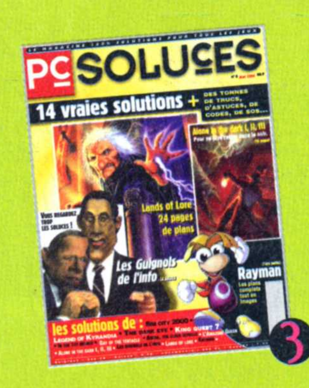


ABUSE • ACTUA SOCCER • AETARA • AMY FUN 2-3 • ANCIENTS : DEATH WATCH • ANT HILL • APACHE LONGBOW • ASTRO FIRE • BAD MOJO • BALLDOUR • BANANOID • BAT FISH • BATS OF DOOM • BEYOND COLUMNS • BLOCKS FROM HELL • BOUT • BRUDAL BADDIE • COLOURS • COMMAND & CONQUER • CUNNING FOOTBALL • CYCLONES • DARK FORCES • DEFENDER • DESCENT • DESCENT 2 • DIAMOND • DIG, THE DOOM • DOUBLE LINK • DR RIPTIDE • DRAGON LORE • DRAGON'S BANE • EARTH SIEGE II : SKYFORCE • ESCAPADE • EVASIVE ACTION • FAB FOUR QUIZ • FADE TO BLACK • FUZZY'S WORLD • GABRIEL KNINGT 2 : THE BEAST WITHIN • GENDER WARS • GOOD TO FIRM GRAVITRON • HEXEN • HI-OCTANE • HYPER CYCLES • INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS • INNER SPACE • JUNGLE STRIKE • KORT • LITTLE BIG ADVENTURE • MAGIC CARPET 2 • MAJOR STRYKER • MASTER OF MAGIC • MECHWARRIOR 2 • MICRO DELUXE • MICRO MACHINES 2 • MORTAL KOMBAT 3 • NASCAR RACING • NHL HOCKEY • ON THE BALL • ONE NIL • OUTLAW 1997 • OXYD • PACMAN • PGA TOUR '96 • PICKLEWARS • PINBALL ILLUSIONS • POOL • PREMIER MANAGER 3 • PRESSURE DROP • PRO PINBALL : THE WEB • PYRO • RIPPER • RISE OF THE TRIAD • ROX • SAM & MAX HIT THE ROAD • SCREAMER • SENSIBLE WORLD OF SOCCER • SHADOWCASTER • SHARDS • SIM CITY 2000 • SIMON THE SORCERER II • SPACE CRUSADERS • SPACE INVADERS • STICK FIGHTER 2 • SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN • SUPER STREET FIGHTER II • SUPER TANK • SUPERKARTS • SUSTEME SHOCK • TERMINAL VELOCITY • TERMINATOR : FUTUR SHOCK • TERRA NOVA • THEME PARK • TIE FIGHTER • ULTIMATE SOCCER MANAGER • VIRTUA CHESS • VIRTUA POOL • WING COMMANDER III • WORMS

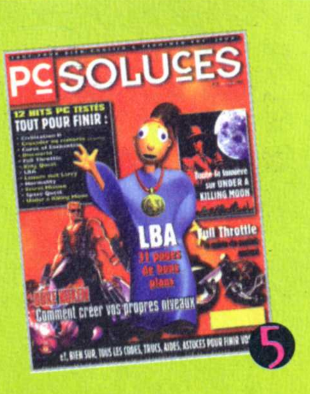
* En cas d'épuisement des stocks, ce CD sera remplacé par un autre de même nature.











Il n'est pas trop tard pour commander les précédents numéros de PC Soluces !

1	11th HOUR	S
4	7th GUEST	S
2	7th GUEST	T-T
1	A 4 NETWORK	T-T
4	A-TRAIN	T-T
1	ABUSE	T-T
5	ACTUA SOCCER	T-T
2	ACTUA SOCCER	T-T
3	AIR BUCKS	T-T
2	ALADDIN	T-T
5	ALIEN BREED	T-T
2	ALIEN LOGIC	T-T
5	ALIEN ODYSSEY	T-T
1	ALIENS	S
3	ALONE IN THE DARK 1	S
3	ALONE IN THE DARK 2	S
3	ALONE IN THE DARK 3	S
1	ALONE IN THE DARK 3	T-T
4	ALONE IN THE DARK 3	T-T
2	AMAZON QUEEN	T-T
3	AMAZON QUEEN	S
4	ARCADE AMERICA	T-T
3	ARENA	S
2	ARENA	T-T
2	ASCENDANCY	T-T
3	ASSAULT RIGS	T-T
4	ASSAULT RIGS	T-T
3	BABY JO	T-T
4	BAD MOJO	S
5	BATMAN FOREVER	T-T
3	BATTLE ISLE	T-T
2	BATTLE ISLE II	T-T
1	BATTLE ISLE III	T-T
3	BLACK THORNE	T-T
3	BRAIN DEAD 13	T-T
1	BURIED IN TIME	S
2	CAESAR II	S
5	CAESAR II	T-T
2	CAESAR II	T-T
2	CANNON FODDER	T-T
2	CANNON FODDER II	T-T
2	CHAOS CONTROL	T-T
3	CHAOS ENGINE	T-T
4	CIV-NET	T-T
5	CIVILIZATION II	S
4	CIVILIZATION II	T-T
4	C & C : OPÉRATIONS SURVIE	S
1	COMMAND AND CONQUER	S
5	COMMAND AND CONQUER	T-T
1	COMMAND AND CONQUER	T-T
2	COMPANIONS OF XANTH	T-T
4	CONGO	S
5	COOL SPOT	T-T
1	CREATURE SHOCK	T-T
3	CREEPERS	T-T
4	CRUSADER : NO REMORSE	S
1	CRUSADER : NO REMORSE	T-T
2	CRUSADER : NO REMORSE	T-T
5	CRUSADER NO REMORSE	S
5	CURSE OF ENCHANTIA	S
5	CYBERMAGE	T-T
1	CYBERMAGE	T-T
2	CYCLEMANIA	T-T
1	CYCLONES	T-T
4	D	S
1	DAEDALUS ENCOUNTER	T-T
3	DARK EYE	S
1	DARK FORCES	T-T
3	DARK SUN II	T-T
3	DAY OF THE TENTACLE	S
3	DELTA V	T-T
1	DESCENT	T-T
2	DESCENT	T-T
5	DESCENT 2	T-T
3	DESCENT 2	T-T
4	DESCENT 2	T-T
2	DESCENT 2 (Demo)	T-T
1	DESTRUCTION DERBY	T-T
5	DETROIT	T-T
5	DISCWORLD	S
4	DOOM II	T-T
2	DRAGON LORE	S
3	DRUID	T-T
5	DUKE NUKEM 3D	T-T
4	DUKE NUKEM 3D	T-T
2	DUKE NUKEM 3D	T-T
3	DUKE NUKEM 3D	T-T
4	DUNE II	S
5	DUNE II	T-T
2	DUNE II	T-T
4	DUNE II	T-T
1	DUNGEON MASTER II	S
1	DUNGEON MASTER II	T-T
3	DYNABLASTER	T-T
5	EARTHWORM JIM	T-T
2	EARTHWORM JIM	T-T
1	ÉNIGME DE MAITRE LU	S
3	EXTREME PINBALL	T-T
2	EYE OF THE BEHOLDER III	T-T
4	F 1 GRAND PRIX MANAGER	T-T
1	FADE TO BLACK	S
2	FATAL RACING	T-T
5	FIFA SOCCER 96	T-T
3	FLASHBACK	T-T
2	FRANKENSTEIN	S
1	FRONTIER : 1st ENCOUNTER	T-T
5	FULL THROTTLE	S
3	FULL THROTTLE	T-T
1	FURY 3	T-T
2	FX FIGHTER	T-T
2	GABRIEL KNIGHT II	S
5	GOBLINS 3	T-T
4	GUIGNOLS DE L'INFO	T-T
3	GUIGNOLS DE L'INFO	S
5	HEIMDALL	T-T
5	HERETIC	T-T
3	HERETIC	T-T
4	HERETIC	T-T
2	HEROES OF MIGHT & MAGIC	T-T
1	HEXEN	S
1	HEXEN	T-T
3	HI OCTANE	T-T
3	HUMANS	T-T
4	IN EXTREMIS	T-T
3	IN THE 1er DEGREE	S
1	INDIANA JONES	S
3	INFERNO	T-T
3	ISHAR 3	T-T
5	JAZZ JACKRABBIT	T-T
2	JOHNNY BAZOOKATONE	T-T
3	KING QUEST 7	S
5	KING'S QUEST 1	S
5	KRYPTON EGG	T-T
3	LANDS OF LORE	S
3	LANDS OF LORE	T-T
3	LEGEND OF KYRANDIA	S
4	LEGEND OF KYRANDIA 2	S
4	LEGEND OF KYRANDIA 3	S
5	LEISURE SUIT LARRY 1	S
3	LEMMINGS	T-T
1	LEMMINGS 3D	T-T
2	LEMMINGS 3D	T-T
4	LEMMINGS 3D	T-T
4	LION KING	T-T
5	LITTLE BIG ADVENTURE	S
3	LIVRE DE LA JUNGLE	T-T
2	LODE RUNNER	T-T
4	LORDS OF MIDNIGHT	T-T
1	MAGIC CARPET	T-T
2	MAGIC CARPET II	T-T
5	MECHWARRIOR II	T-T
1	MECHWARRIOR II	T-T
4	MECHWARRIOR II	T-T
2	MORTAL KOMBAT II	T-T
1	MORTAL KOMBAT III	S
1	MYST	S
2	NBA JAM TOURNAMENT	T-T
1	NEED FOR SPEED	T-T
3	NEED FOR SPEED	T-T
5	NORMALITY	S
5	NOVASTORM	T-T
3	OH NO MORE LEMMINGS	T-T
3	OUTER RIDGE	T-T
1	PANZER GENERAL	T-T
2	PHANTASMAGORIA	S
1	PITFALL	T-T
4	PITFALL	T-T
3	PIZZA TYCOON	T-T
3	POPULOUS II	T-T
2	POWER DRIVE	T-T
2	POWERSLAVE	T-T
2	PRIMAL RAGE	T-T
3	PRIVATEER	T-T
2	PUSH OVER	T-T
2	QUAKE (Beta V0.9)	T-T
3	RADIX	T-T
3	RAPTOR	T-T
4	RAYMAN (2ème PARTIE)	S
3	RAYMAN (1ère PARTIE)	S
4	REBEL ASSAULT	T-T
1	REBEL ASSAULT II	T-T
3	REBEL ASSAULT II	T-T
4	REBEL ASSAULT II	T-T
2	RISE OF THE TRIAD	T-T
3	ROAD WARRIOR	T-T
2	SAM AND MAX	S
3	SCREAMER	T-T
1	SECRET DU TEMPLIER	S
5	SECRET MISSION	S
4	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	S
4	SEEK AND DESTROY	T-T
3	SETTLERS	T-T
2	SHANNARA	S
5	SHELLSHOCK	T-T
2	SHIVERS	S
5	SILENT HUNTER	T-T
3	SIM CITY 2000	S
2	SIM CITY 2000	T-T
4	SIM CITY 2000	T-T
5	SIM EARTH	T-T
2	SIM ISLE	T-T
1	SIM TOWER	T-T
2	SIMON THE SORCERER II	S
3	SLEEPWALKER	T-T
5	SPACE QUEST 1	S
1	SPACE QUEST VI	S
2	STONEKEEP	S
2	STONEKEEP	T-T
4	STREET FIGHTER II	T-T
5	STRIFE	T-T
3	STRIFE	T-T
3	SUBWAR 2050	T-T
1	TEKWAR	T-T
2	TEKWAR	T-T
1	TERMINAL VELOCITY	T-T
2	TERMINATOR	T-T
3	THEME PARK	T-T
4	THEME PARK	T-T
4	TOMCAT ALLEY	T-T
5	TOP GUN	T-T
3	TOWER ASSAULT	T-T
3	TYRIAN	T-T
3	ULTIMA VI	T-T
3	ULTIMA VII	T-T
5	UNDER A KILLING MOON	S
5	WACHY WHEELS	T-T
4	WARCRAFT	T-T
1	WARCRAFT II	T-T
2	WARCRAFT II	T-T
1	WARCRAFT II	S
2	WARCRAFT II	S
3	WARHAMMER	T-T
3	WING Cder : I, II, III, IV	T-T
2	WING COMMANDER IV	S
4	WIPE OUT	T-T
1	WITCHAVEN	T-T
2	WITCHAVEN	T-T
5	WITCHAVEN 2	T-T
4	WORMS	S
3	WORMS	T-T
4	WORMS REINFORCEMENTS	T-T
3	ZORRO	T-T

DANS CE TABLEAU, VOUS TROUVEREZ LES NOMS DES JEUX POUR LESQUELS PC SOLUCES A PUBLIÉ LA SOLUTION OU UN GUIDE (CODE 'S'), UN TRUC OU UNE ASTUCE (CODE 'T-T'), LE PREMIER CHIFFRE CORRESPONDANT AU NUMÉRO DE PC SOLUCES.

BULLETIN DE COMMANDE

○ *Oui, je m'abonne à PC SOLUCES pour 1 an (6 n°).*
Je recevrai 6 numéros et le CD-ROM PC de 100 démos jouables pour 195 FF seulement au lieu de 234 FF, soit une économie de 39 FF.
Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES

○ *Oui, je veux recevoir le n°1 ☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ de PC Soluces pour 40 FF par numéro, et j'ai bien noté que le port était inclus.*
Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES

Signature (obligatoire)

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à
PC SOLUCES
CYBER PRESS PUBLISHING
92-98, Bd Victor Hugo
92115 CLICHY Cedex

NOM .... PRÉNOM .... AGE ....

ADRESSE ....

VILLE .... CODE POSTAL .... PAYS ....

Pour l'abonnement, délai d'expédition du CD-ROM : 8 jours. Tarif valable pour la France métropolitaine. Tarifs reste du monde : abonnement 300 FF et anciens numéros 50 FF pièce (port inclus) par chèque ou mandat international uniquement.
Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

Edito

Devoirs de vacances...

Clichy, le 17/08
Cher lecteur,
Je t'écris de Clichy car j'ai bossé tout le mois d'août. Je veux attirer ton attention sur quelques points. "PC Soluces" change. D'abord, il a un beau dos carré, ainsi, tu ne déchireras plus ta couverture. Il a plus de pages, et tout cela, comme ça coûte un peu plus cher, on le répercute forcément sur le prix de vente. En revanche, tu n'auras pas à dépenser cette somme tous les mois car nous devenons bimestriel (un numéro tous les deux mois). Tu vois qu'on pense à ton petit portefeuille ! Je te souhaite une bonne fin de vacances et te reverrai donc en novembre.
Léo

Los Angeles, le 05/07
Cher Claude,
Il fait chaud, ici... Ça m'a fait gamberger et j'ai pensé à "PC Soluces". Si on faisait des dossiers bien complets pour le numéro 6, sur des sujets divers ? Avant d'avoir le cerveau complètement liquéfié, je t'envoie un premier jet de ce que l'on pourrait traiter. Les nouvelles technologies, par exemple. On parlerait du MMX, des microprocesseurs Cyrix, des Pentium 200... Un autre truc, aussi, qui n'a jamais été traité : qu'est-ce qui "fait" un hit ? Interviews à l'appui, on demanderait à des gens qui ont été chefs de projet de jeux à succès ce qu'ils en pensent. Et puis un autre dossier sur les jeux multi-joueurs, ce serait pas mal aussi...
Bon, je te laisse mettre ça en place. Salut Gluglu !
Michel

Indonésie, le 03/07
Cher Jean-François,
Tu ne devineras jamais ce qui m'arrive. Je suis dans le même hôtel que Bill Gates ; je lui ai un peu arraché les ongles de ta part, juste fait rôtir les pieds en lui faisant bouffer deux ou trois boîtes de Windows 95. Il m'a promis de modifier les bugs pour la nouvelle version en 2015.
Christophe

Pékin, le 02/07
Cher Michel,
J'espère que tu t'es bien amusé sur les newsgroups... J'ai trouvé un bouquin super pour les vacances. Je ne peux que te conseiller de le lire, c'est "Les racines du mal" de Maurice G. Dantec.
Jean-Marc

Index des annonceurs

SOMMAIRE

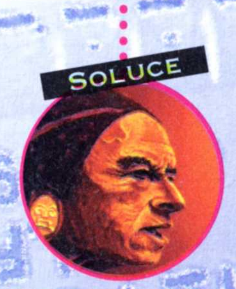
Bloc-notes — Page 6
Il y a bien des jeux que vous attendez, non ? D'autres que vous préférez ? Après de savants calculs et une comptabilité précise, nous avons recensé grâce à notre coupon tout ce que vous avez dans la tête. Pour votre information, c'est aussi là que vous trouverez les dates de sortie.

Les News — Page 8
C'est une nouvelle rubrique. On avait envie de coucher sur le papier ce qui nous attriste, ce qui nous fait rire. À propos... vous avez lu "Les racines du mal" de Maurice G. Dantec ?

Sur vos écrans — Page 20
Ce mois-ci, 14 pages de tests vous permettront de tout savoir sur l'actualité de cette rentrée qui n'est pas inintéressante : Les Chevaliers du Baphomet, Quake...

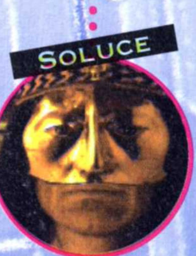
Dossier "Nouvelles technologies" — Page 34
Par nouvelles technologies, nous, on entend plutôt microprocesseurs. Il était essentiel de faire un dossier là-dessus car, d'ici la fin de l'année, on va vouloir vous en vendre, des choses. Oh oui ! Mais quels sont ceux qui ont le plus de chances de se faire un nom ? MMX, Cyrix, Pentium 200...

Inca — Soluce



Page 98
Le jeu de chez Cocktel continue à vous plaire car vous avez été très nombreux à nous en demander la solution. Elle devrait vous décoincer.

Inca II — Soluce



Page 102
Dans la foulée, on vous propose la solution d'Inca II ! Elle était aussi beaucoup demandée et il eut été dommage de faire les choses à moitié...

Battle Arena Toshinden — Guide



Page 104
Si ce n'est pas le meilleur jeu de baston sur PC, il n'en est pas loin ! Dans ces pages, vous trouverez TOUT ! Les personnages cachés, les coups secrets, les coups désespérés. Le guide parfait du parfait combattant.

The Ripper — Soluce



Page 110
Et si Jack l'Éventreur revenait parmi nous, qui serait-il ? Un internaute, certainement. C'est ce que tente de nous démontrer ce jeu sur 6 CD qui ne manque pas de piquant. Suivez notre solution et vengez votre petite amie...

PC SOLUCES n°6

PC SOLUCES est une publication bimestrielle éditée par CYBER PRESS PUBLISHING. S.A. au capital de 250.000 FF • 92-98, Boulevard Victor Hugo. 92115 CLICHY Cedex • Tél : 41.06.44.33. • Fax : 41.06.44.48.
Directeur de la Publication : Michel DESANGLES • Directeur Général des Rédactions : Claude LUCAS (101640.553@compuserve.com) • Directeur de la Rédaction : Jean-Marc DEMOLY • Rédacteur en Chef Adjoint : Xavier ALLARD (Xav@worldnet.fr) • Secrétaire Général de Rédaction : François GABERT • 1er Secrétaire de Rédaction : Catherine MONTAGNON • Secrétaires de Rédaction : Richard EL MESTIRI, Eric BASSIN • Illustrations : Olivier REVENU, TCB, Isabelle ROLLAND • Direction Artistique : Éric BEAUZEL assisté de Michael CAMBOUR • Maquette : Éric BEAUZEL, Michael CAMBOUR, Mireille GUÉRINEAU, Michou.

Ont collaboré à ce numéro : Jean-François MOLAS, Pascal PLETSH, Sylvain SIMONEAU, Michel HOUNG, Louis HOUNG, Christophe LEMONNIER (101640.551@compuserve.com).
Chef de Publicité : Isabelle WEILL. Photogravure : P.P.O. (Pantin). • Impression : SNIL (Fleurines).
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse.
Réassort exclusif pour le réseau de vente : TELET, Tél : 40 54 03 08 • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • N°ISSN : 1269-2921 • Commission Paritaire : en cours.
Illustrations de couverture : Battle Arena Toshinden © Playmates • The Settlers II © Blue Byte • The Ripper © Gamatek • F1 GP2 © Microprose • Duke Nukem 3D © Realms/Eidos

LES POINTS SUR LES «I»

TOUT D'ABORD, MERCI POUR VOTRE COURRIER ET VOS SONDAGES, ÇA NOUS FAIT TOUJOURS TRÈS PLAISIR. MAIS BON, QUELQUEFOIS, LE COURRIER NE SERT PAS À GRAND-CHOSE ; PAR EXEMPLE, QUAND VOUS POSSÉDEZ LE NUMÉRO 5 ET QUE VOUS NOUS ÉCRIVEZ POUR DEMANDER DES AIDES SUR LBA... ÇA ÉNERVE, D'AUTANT QUE, DANS CE NUMÉRO 5, 31 PAGES DE PLANS COMPLETS ÉTAIENT CONSACRÉES À CE JEU ! CE QUI SERAIT VACHEMENT SYMPA, CE SERAIT DE REMPLIR VOTRE COUPON ET NOUS LE RENVOYER COMME TOUJOURS, MAIS AVANT DE DEMANDER DES SOLUTIONS OU DES AIDES DE JEUX POUR FADE TO BLACK, STONEKEEP, MYST, SAM & MAX OU LANDS OF LORE, PENSEZ À VÉRIFIER EN PAGES 2 ET 3 SI NOUS N'AVONS PAS, À TOUT HASARD, DÉJÀ TRAITÉ CE JEU. CELA NOUS FERA GAGNER DU TEMPS, VOUS AUREZ VOTRE SOLUTION PLUS VITE ET TOUT SERA POUR LE MIEUX DANS LE MEILLEUR DES MONDES LUDIQUES...

Les jeux que vous attendez à mort

J'ai peur. J'ai peur qu'un jeu trop attendu soit systématiquement décevant. On vérifie souvent cet axiome. Grand Prix II n'est pas jouable en SVGA ; on a constaté au bureau que Z n'est pas passionnant. Urban Runner, initialement baptisé Lost in Town, est inintéressant au possible. J'ai très peur pour tous les titres annoncés en début de liste, mais je ne peux m'empêcher de trépigner à l'idée que Red Alert sortira d'ici quelques mois...

- 1 - LANDS OF LORE II
- 2 - RED ALERT
- 3 - LBA II
- 4 - Z
- 5 - QUAKE
- 6 - PANDORA DIRECTIVE
- 7 - PHANTASMAGORIA II
- 8 - HEART OF DARKNESS
- 9 - DUNGEON KEEPER
- 10 - LIGHTHOUSE



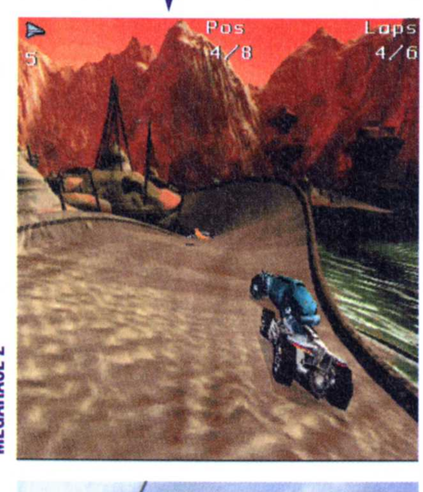
Z

BLOC-N

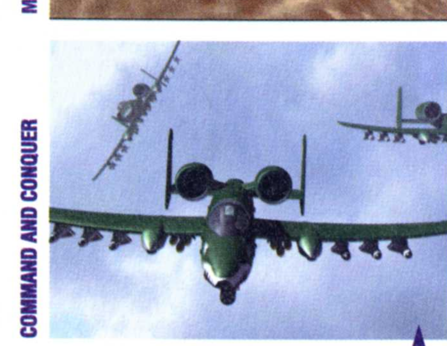
Les sorties prévues d'ici novembre

Eeeeh oui ! PC Soluces ne sortira pas en octobre, nous devenons bimestriels, soit une parution tous les deux mois. Voici donc la liste des jeux qui sortiront d'ici là, selon les éditeurs. À mettre au conditionnel, donc.

- MEGARACE 2 (MINDSCAPE)
- PANDORA DIRECTIVE (ACESS)
- SCORCHED PLANET (VIRGIN)
- TOONSTRUCK (VIRGIN)
- AZRAEL TEAR (MINDSCAPE)
- WARHAMMER- SHADOW OF THE HORNED (MINDSCAPE)
- BATTLE GROUND LA BATAILLE DE WATERLOO (EMPIRE)
- SUPER EF 2000 (OCEAN)
- I HAVE NO MOUTH (ACCLAIM)
- Z (WARNER INTERACTIVE)
- STAR CONTROL 3 (WARNER INTERACTIVE)
- TIME COMMANDO (ELECTRONIC ARTS)
- SYNDICATE WARS (BULLFROG)
- ROAD RASH (ELECTRONIC ARTS)
- DIE HARD TRILOGY (ELECTRONIC ARTS)
- GENE WARS (BULLFROG)
- HIND (DI)
- HYPERBLADE (ACTIVISION)
- LIGHTHOUSE (SIERRA)
- CIVIL WAR (SIERRA)
- DAVIS CUP TENNIS (TELSTAR)
- F22 LIGHTENING II (NOVALOGIC)
- COMMANCHE 3 (NOVALOGIC)
- BLAM MACHINEHEAD (EIDOS)
- DREAM TEAM (EIDOS)
- LINKS LS (ACCESS)
- TANK COMMANDER (EIDOS)



MEGARACE 2


COMMAND AND CONQUER

Les meilleures ventes du mois dernier

Ça devait arriver, Duke Nukem s'incruste sévèrement ! Quel est le dernier jeu que vous avez acheté ? Vous retrouvez-vous dans cette liste ? Regardez : Command and Conquer toujours présent, un an après sa sortie en boutiques, bravo !

- 1 - DUKE NUKEM 3D
- 2 - WARCRAFT II
- 3 - CIVILIZATION 2
- 4 - THE SETTLERS 2
- 5 - LES GUIGNOLS DE L'INFO
- 6 - L B A CLASSICS
- 7 - COMMAND AND CONQUER
- 8 - COMMAND AND CONQUER / OPÉRATIONS SURVIE
- 9 - FIFA 96
- 10 - FLIGHT SIMULATOR 5

Les jeux que vous préférez

Les jeux que vous préférez


DUNE II

Il est rassurant, ce classement. J'aime toujours voir Dune II, l'éternel, dans ces lignes. Près de 4 ans après sa sortie, il fait toujours partie de vos jeux préférés. Comme quoi, il n'y a pas de secrets : un bon jeu, même pauvre graphiquement, même dépassé techniquement, fait l'unanimité.

- 1 - DUKE NUKEM 3D
- 2 - WARCRAFT II
- 3 - COMMAND AND CONQUER
- 4 - RAYMAN
- 5 - PHANTASMAGORIA
- 6 - LANDS OF LORE
- 7 - DOOM II
- 8 - CAESAR II
- 9 - DUNE II
- 10 - LBA

Les sorties à prix réduit

Intéressantes, les sorties à prix réduits ce mois-ci. À mon avis, ça doit bien batailler au niveau des éditeurs ces temps-ci pour ce nouveau marché. Avant les vacances, c'était Wing Commander III. Pour cette rentrée, en fanfare, on a droit à la liste ci-dessous qui, j'en suis sûr, vous fera vous précipiter chez votre revendeur.

- X-WING COLLECTION (LUCAS ARTS)
- DARK FORCES (LUCAS ARTS)
- FULL THROTTLE (LUCAS ARTS)
- INCA 2 (COKTEL VISION)
- OUTPOST (SIERRA)
- LARRY 5 (SIERRA)
- LODE RUNNER (SIERRA)
- WOODRUFF (SIERRA)
- FADE TO BLACK (ELECTRONIC ARTS)
- PGA 486 (ELECTRONIC ARTS)


FULL THROTTLE

-NOTES



Les versions françaises

Il est toujours très important pour un éditeur de «localiser» ses produits ; c'est très intéressant quand le doublage est bien fait, comme dans tous les Lucas.

- SPYCRAFT (ACTIVISION)
- ZORK NEMESIS (ACTIVISION)
- AFTERLIFE (LUCAS)

coupon à découper ou à recopier et à retourner à :
PC SOLUCES - Bloc-Notes, 92-98 Bd Victor Hugo, 92115 Clichy CEDEX

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : .... Ville: ....
Âge : .... Micro : ....

(répondez aux questions suivantes en lettres majuscules, les coupons illisibles seront comptés comme nuls.)

Mes 5 jeux préférés, pour le hit-parade des lecteurs, sont :
1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Le jeu que je préfère et auquel j'ai joué pendant des heures ... :
....

Le jeu dont j'attends la sortie avec impatience, je n'en dors plus la nuit :
....

Les derniers jeux que j'ai achetés sont :
1) ....
2) ....
3) ....

J'aimerais que vous publiiez des aides pour les jeux suivants :
1) ....
2) ....
3) ....

écrivez droit, svp !

PC6



IBM, pataquès olympique

Vous êtes probablement au courant de ce qui est arrivé à IBM pendant les Jeux olympiques, mais au cas où vous étiez en vacances, je vous narre l'affaire. IBM a investi une somme colossale pour être partenaire officiel des Jeux et lancer simultanément une campagne de pub mondiale sur ce thème. Les prestations proposées comprenaient entre autres la fourniture en temps réel de tous les résultats aux agences de presse du monde entier, par réseau. Hélas, les résultats communiqués étaient parfois justes, parfois faux, et parfois pas transmis du tout. IBM a fini par envoyer les résultats par fax aux grosses agences de presse. Pas de bol : sur les huit machines dédiées aux Jeux, la seule à tomber en panne a été celle de la presse. IBM s'est excusé très platement, notamment pour les boxeurs, dont les mensurations ont été un peu mélangées : l'un était censé mesurer 50 centimètres, un autre plus de 6 mètres, un troisième était supposé avoir 95 ans. C'est ce qui s'appelle être gravement ridicule.

Dénonciation

Le premier procès contre un pirate exerçant son activité sur Internet vient de commencer aux USA. Il envoyait des logiciels commerciaux sur un site FTP (= un machin où on peut télécharger des softs) où n'importe qui pouvait aller les chercher ensuite. Le BSA, Business Software Alliance, prévenu par la boîte qui gère le site FTP, a aussitôt porté plainte contre Max Butler, le contrevenant, qui a été arrêté. Le BSA a ensuite publié un communiqué de presse dans lequel il spécifie que le site FTP, qui en théorie est passible de poursuites également, ne sera pas inquiété car il a dénoncé le pirate. Bientôt, ils vont offrir une Mercedes 500SL et un voyage de 15 jours aux Seychelles à quiconque dénoncera un pirate. Comme ça, ils n'auront plus rien à faire, le bon peuple se chargera des basses besognes.

on vous dit tout

par Michel DESANGLES

ANONYMES ANONYMES

C'est la quatrième fois consécutive que s'est tenu Defcon 4, la convention internationale des pirates (hackers), en juillet, à Las Vegas. Oui, oui, je sais, c'est un peu idiot de faire une convention de criminels, la police n'a qu'à les attendre à la sortie et choper tout le monde. Selon l'organisateur, hélas, c'est déjà arrivé plusieurs fois, et ceux qui viennent le font à leurs risques et périls. Il note toutefois que les gens qui viennent sont équitablement répartis entre les gens "honnêtes" et les "pirates", les premiers venant souvent rencontrer les seconds pour leur proposer du boulot. Il y a des conférences et même un concours : "repérez les flics en civil", où les gagnants remportent de nombreux lots. C'est une sorte de trêve où les loups et les agneaux envisagent ensemble une sorte de coopération pacifique, sauf qu'on ne sait pas qui est loup et qui est agneau.

ALLÔ PAS CHER

Intel sort à son tour un logiciel permettant de faire des appels téléphoniques vocaux longue distance par le biais d'un PC et d'Internet (http://www.intel.com/iaweb/cpc/index.htm), au prix d'une communication locale. Combien coûte-t-il ? Gratuit, mon brave. Bon, bien sûr, faut pas rêver, prévoyez dans les trois jours de configuration et d'essais divers, le son n'est pas top-top et ça coupe souvent. Mais c'est gratuit ! Et c'est justement ce qui inquiète près de 200 petites sociétés de téléphone privées qui ont demandé au FCC, l'équivalent américain de notre CSA, d'intervenir dans le développement de ce genre de logiciels. Mais le FCC a fait savoir qu'il ne souhaitait pas se prononcer pour l'instant. Pardon ? Des élections ? Ah, d'accord, OK, OK.

3615 INTERNET

Le 8 février dernier, un journaliste portait plainte auprès d'une cour de justice américaine, car il estimait que la loi sur l'indécence dans les télécommunications (qui interdisait tout ce qui était "obscène, indécent, immoral, etc" sur les réseaux) était contradictoire avec le premier amendement de la Constitution, qui garantit la liberté de parole et d'opinion aux citoyens des USA. Il a fallu cinq mois pour qu'une première cour se prononce, et un mois supplémentaire pour que la Cour d'appel confirme la décision de la première : la loi est anticonstitutionnelle (et j'ajouterai : elle a été votée ANTICONSTITUTIONNELLEMENT, je m'excuse, c'est la première fois de ma vie que j'utilise ce mot dans son contexte, c'est l'émotion) et de ce fait, elle est abrogée purement et simplement. Les juges ont estimé que "l'obscénité ne vous saute pas dessus sans prévenir. Un enfant ne peut pas manipuler Internet avec une simple télécommande. Bien sûr, il peut tomber accidentellement sur quelque chose d'indécent, mais c'est peu probable. Il s'agit de savoir si notre Constitution permet au gouvernement de régenter à ce point la communication des individus entre eux. Nous sommes parvenus à la conclusion que cette loi ne pouvait que restreindre la liberté de parole de chacun". De fait, la plupart des serveurs Internet à contenu "indécent" se sont auto-censurés dès le début de l'année, en adhérant à divers organismes de protection de l'enfance comme SurfWatch, CyberPatrol ou NetNanny, qui permettent aux parents de s'assurer que leurs enfants se verront bloquer l'accès aux sites osés. Leur nombre s'est multiplié de façon exponentielle, tout comme les serveurs 3615 se sont mis à fleurir il y a une dizaine d'années en France. L'analogie n'est pas fortuite : il y a gros à parier que l'"indécence" devienne rapidement l'une des plus profitables sources de revenus d'Internet.

Mode

Le syndrome du tunnel carpien, qui affecte principalement les gens qui tapent énormément à la machine (ou sur un clavier) et qui se traduit par des douleurs lancinantes dans le poignet, fait partie de la famille de ce qu'on appelle RSI en anglais, pour Repetitive Strain Injuries, autrement dit : lésions dues à un stress répété. Les RSI sont une découverte récente, puisque liée à l'expansion de l'informatique. Mais un chercheur de l'université du Massachussets vient de présenter l'hypothèse qu'en fait, seule la connaissance qu'on en a est nouvelle, le mal, lui, existant depuis longtemps. Il cite l'avènement de la civilisation industrielle, créant des cohortes d'employés de bureau recopiant sans fin des données dans des registres, qui a amené la "crampe de l'écrivain", selon lui pas autre chose qu'une RSI qu'on n'avait pas pensé à rapprocher des autres, comme la crampe du tailleur, ou même la crampe du télégraphiste, la première affection chronique considérée comme maladie du travail à la fin du XIXe siècle en Grande-Bretagne. Ou la crampe du joystick, qu'on connaît bien (selon la loi du 11-07-92 : Jeune, pense à prendre trois quarts d'heure de repos par heure quand tu joues, à jouer à 28 mètres de l'écran, et à ne pas t'asseoir sur des tessons de bouteille, pour prévenir l'épilepsie, les RSI et le mal aux fesses).

ÉDUCATION

Saluons l'excellente initiative du gouvernement américain, qui vient pratiquement d'imposer aux gros diffuseurs télé (NBC, CBS, etc.) l'obligation de diffuser au minimum 3 heures de programmes éducatifs par semaine à l'intention des jeunes. Ils pourront les découper en tranches s'ils le souhaitent, mais pas inférieures à une demi-heure. C'est plutôt étonnant que Clinton prenne une déc... Pardon ? Des élections, bientôt ? Ah, au temps pour moi, alors, OK, OK. Et en France, c'est quand les prochaines ? Ah, tant que ça ? Putain, six ans...

bénefs

Le chiffre d'affaires de Microsoft a augmenté de près de 50 % cette année (95-96), puisque 43 milliards de francs ont été engrangés pendant cette période, la marge nette étant d'une dizaine de milliards environ. Inutile de détailler les postes qui ont plus ou moins bien marché : en gros, les ventes de Windows 95 augmentent, les revenus d'Internet croissent considérablement, les logiciels partent comme des petits pains, les licences rapportent une masse de thunes, et normalement l'an prochain, Microsoft devrait déclarer 10 milliards de dollars de revenus annuels, et dans quatre ans Bill est élu président, et dans huit ans, l'ONU est remplacée par Microsoft. Ça, ce sont des lendemains qui chantent.

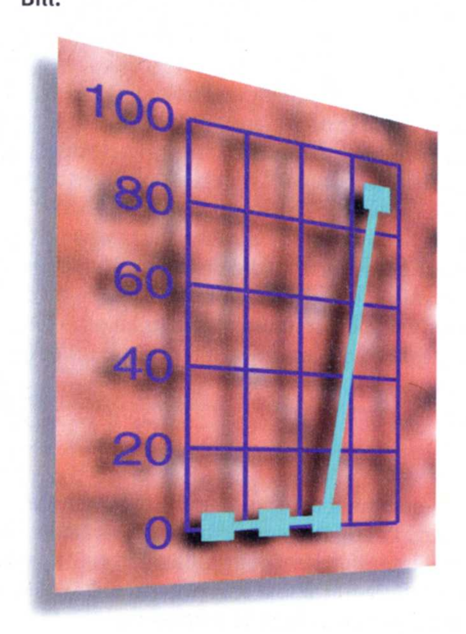
DÉMONSTRATION

Comment démontrer très facilement que Bill Gates est un pauvre nain ? Très simple :
A) Bill Gates n'a pas lu "Les racines du mal", de Maurice G. Dantec, dans la Série Noire de Gallimard.
B) Les gens qui n'ont pas lu "Les racines du mal", de Maurice G. Dantec, dans la Série Noire de Gallimard, sont des pauvres nains.
C) Donc, Bill Gates est un pauvre nain.
CQFD.
PS : ça marche aussi avec d'autres gens. Essayez, vous verrez !



GRAPHIQUE

Voici un schéma montrant l'évolution des numéros de version de Windows, collationnés par des méthodes scientifiques très complexes. Le très net pic à la fin de la courbe est probablement dû à Windows 95, qui permet à Bill Gates de sauter les numéros 4 à 94 inclus. Bien joué, Bill.



GRAPHIQUE 2

Voici un schéma montrant le taux de plaisir que l'on atteint en lisant "Les racines du mal", de Maurice G. Dantec, dans la Série Noire chez Gallimard.



SONY FAIT DES PC

Sony se lance à nouveau dans la fabrication de PC, cette fois gravement axés multimédia et Internet, «interfacés» avec les instruments hi-fi de la même maison, basés sur des Pentium 166 et 200 MHz, pour environ dix mille francs. C'est pour l'instant réservé au marché japonais, Sony n'ayant pas envie de prendre trop de risques, après l'échec d'une tentative du même type il y a quatre ans.

LOBBY GLOBAL

L'équivalent américain de notre Conseil supérieur de l'audiovisuel s'appelle la Commission fédérale des communications. Elle s'apprêtait à entériner un standard de télé HD proposé par la Grande Alliance, c'est-à-dire un groupe de fabricants européens et japonais, lorsque tout d'un coup Bill Gates, Steven Spielberg, Robert Redford, Martin Scorcese, Clint Eastwood, Dustin Hoffman, Apple, Intel, Compaq et un gros paquet d'autres, se sont mis à envoyer des lettres un peu partout et à faire des déclarations comme quoi la FCC serait bien conne d'entériner un standard condamné à être obsolète dans très peu de temps, pas du tout ouvert sur les évolutions, ne permettant pas de connecter un ordinateur ou Internet à une télé, et surtout deux fois plus cher pour les consommateurs que leur projet à eux. Ah oui, forcément, ils ont un projet concurrent, ça s'appelle Americans for Digital TV, et ça consiste à refuser les projets européens et japonais. Comme c'est eux qui maîtrisent l'essentiel du contenu, autant en télé que sur Internet ou en informatique, on ne doute pas un seul instant que la FCC se dise : "Ah ben oui, c'est vrai, on a d'un côté un projet euro-japonais, et de l'autre, un projet américain, et on a failli prendre l'étranger, dis donc, heureusement que tu me préviens, Bill, j'allais faire une connerie".

on vous dit tout

VITAMINES

BATAILLE DE VAUTOURS

Le premier procès concernant Internet et les droits d'auteur vient de démarrer aux États-Unis. C'est la Fondation James Dean, titulaire des droits de reproduction de l'image de James Dean, qui attaque un serveur orienté musique folk, qui consacre une partie de ses pages à l'histoire de James Dean. La fondation estime que les photos utilisées sur le site folk sont sa propriété, donnant lieu au paiement de droits d'auteur, alors que le site folk considère que payer des droits constituerait une atteinte au premier amendement de la constitution américaine (il revient souvent, celui-là. C'est celui qui protège le droit de chacun à la liberté d'expression et d'opinion. Comme c'est le sujet au centre même du mouvement "politically correct", toute action est aujourd'hui jugée à l'aune de cet amendement), puisqu'il empêcherait l'étude complète de l'Histoire américaine. Naturellement, la décision du tribunal influencera les procès suivants, c'est pourquoi nous vous tiendrons au courant de l'issue de l'affaire dès qu'elle aura été jugée.

Peter Molyneux, le fondateur de Bullfrog (Populous...), pourrait quitter Electronic Arts, qui a racheté Bullfrog il a y un an et demi. Il préférerait retrouver son indépendance.

Grand Prix 2 est désormais le jeu sur CD qui s'est vendu le plus dans sa première semaine d'exploitation : 300.000 exemplaires à travers l'Europe. MicroProse est très, très, très content et devrait sortir douze titres d'ici avril prochain, en espérant qu'ils se vendront aussi bien.



IMPAIR ET MANQUE

Pas de bol pour Koei, un éditeur japonais de wargames, qui a récemment confié à une boîte de développement chinoise la réalisation d'un logiciel nommé "La décision finale du gouverneur": possibilité de jouer soit les Américains soit les Japonais, sur fond historique de Seconde Guerre mondiale, un réalisme pas croyable, à tel point que les généraux japonais affichés à l'écran sont des criminels de guerre de l'époque, que la Chine est représentée comme une colonie japonaise, etc. Les employés de la boîte chinoise refusent de travailler sur le logiciel, l'un d'eux prévient la presse en accusant Koei de fascisme, un expert déclare qu'un joueur sensé prendra forcément le côté japonais car il est plus facile et rapporte plus de points, bref, Koei est obligé d'annuler la sortie du soft et d'envoyer une lettre à ses employés présentant ses excuses au peuple chinois. C'est vrai que c'est un peu indélicat, quand même.

10^14

IBM vient de commencer à construire ce qui devrait être le plus gros ordinateur du monde, du moins le plus puissant, capable d'effectuer trois mille milliards d'opérations à la seconde. Il s'agira d'un RS/6000 massivement parallèle équipé de 512 processeurs (sans prise joystick), chargé de simuler des explosions nucléaires. Il sera livré d'ici deux ans, et IBM prévoit déjà pour dans dix ans la version capable de se taper cent mille milliards d'opérations à la seconde.

Ocean a acheté à l'UEFA le droit d'utiliser son logo dans ses jeux, pour une durée de cinq ans. Résultat : UEFA Soccer sort à l'automne.

TU LE RECONNAIS PAS ? T'ES MIRO ?

Une boîte américaine, Miro (!), vient de présenter TrueFace CyberWatch, un logiciel permettant d'identifier le visage de quelqu'un. Une caméra est branchée sur un PC dans lequel se trouve TrueFace, un réseau neuronal inventé par cette société, ainsi que plusieurs photos des visages "autorisés". Lorsqu'une personne se présente devant la caméra, son visage est analysé pour vérifier qu'il correspond bien à une image de la base de données. Je ne vous parle pas de ce qui se passe quand on se coupe les cheveux, quand on se laisse pousser la barbe ou lorsqu'on débarque inopinément en drag-queen ("Écoute, il est 9h du matin, j'ai fait la fête en boîte toute la nuit, je sais, je suis maquillé et j'ai l'air bizarre, maintenant, ouvre-moi, imbécile d'ordinateur !"). Vous imaginez ? Les pirates, maintenant, au lieu d'apprendre l'assembleur ou Unix, ils devront prendre des cours de maquillage et d'imitation.

UN COUP DE MARS...

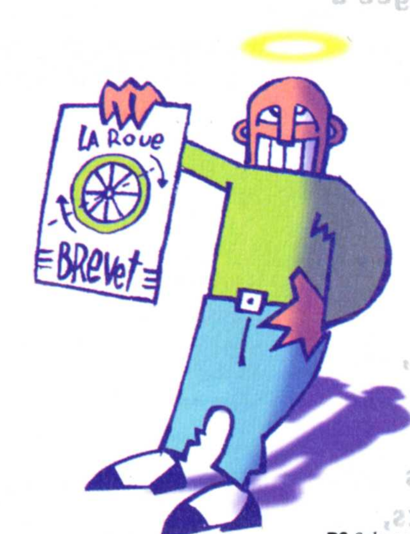
La NASA a découvert sur Mars des êtres unicellulaires fossilisés. Le jour de l'annonce, en clin d'œil, les radios anglaises se sont mises à diffuser "Life On Mars", la chanson de Bowie de 73. À chaque passage, il a touché environ cent balles. Incroyable. On découvre de la vie sur Mars et David Bowie touche de l'argent. J'aurais pas pensé à ça.

NEGAGGIORNAMENTO

Pendant que le gouvernement américain recule ostensiblement dans le domaine de la surveillance d'Internet, le G7, groupement des 7 pays les plus développés, en juillet dernier, a décidé d'interdire mondialement – ah, c'est mondial, voyez-vous, moi j'aurais bien voulu vous laisser vos libertés, vous savez, mais les autres sont pas d'accord, c'est pas de ma faute, j'ai voté contre mais j'étais le seul, faut me comprendre – le cryptage des données non contrôlé par le gouvernement et de mettre en place un système de surveillance d'Internet pour combattre le terrorisme (qu'on pourrait traduire par "surveillance d'Internet" tout court). On verra bien si ça aboutit. Enfin, rêvez pas, ça n'est qu'une question de temps.

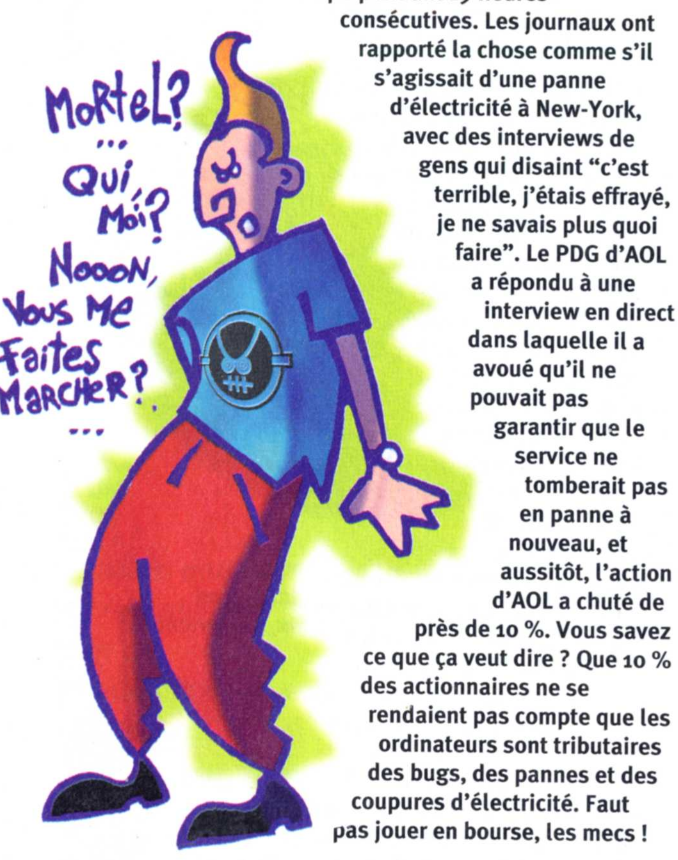
PRESSION

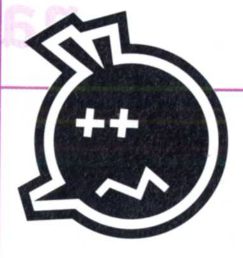
À peu près toutes les boîtes informatiques qui comptent aux USA actuellement, plus la plupart des grosses boîtes (AT&T, Coca-Cola, Ford, etc.) font actuellement du lobbying pour faire réformer la loi sur les brevets et les droits d'auteur. Il s'agit d'accélérer la publication des brevets, d'empêcher quelqu'un de déposer un brevet pour une technique utilisée depuis plus d'un an (afin d'éviter les "chasseurs de brevets" qui décortiquent tout ce qui sort pour trouver une invention non brevetée, la brevettent à leur nom et font chanter le fabricant), et d'intégrer le bureau des brevets au gouvernement pour que les éventuelles violations soient jugées équitablement. Vu les signatures sur la pétition, il y a des chances que ça passe.



naïfs

Le mois dernier, le service américain AOL a contenu un moment de panique en changeant des logiciels : le serveur a été interrompu pendant 19 heures consécutives. Les journaux ont rapporté la chose comme s'il s'agissait d'une panne d'électricité à New-York, avec des interviews de gens qui disaient "c'est terrible, j'étais effrayé, je ne savais plus quoi faire". Le PDG d'AOL a répondu à une interview en direct dans laquelle il a avoué qu'il ne pouvait pas garantir que le service ne tomberait pas en panne à nouveau, et aussitôt, l'action d'AOL a chuté de près de 10 %. Vous savez ce que ça veut dire ? Que 10 % des actionnaires ne se rendaient pas compte que les ordinateurs sont tributaires des bugs, des pannes et des coupures d'électricité. Faut pas jouer en bourse, les mecs !

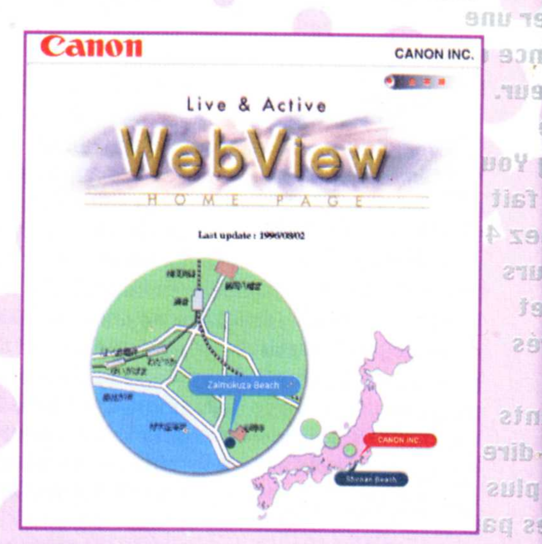




On vous dit tout

JE TE VOIS...

Canon vient de présenter au salon Networld de Tokyo un système de télésurveillance par Internet. Il s'agit de caméras qui peuvent être pilotées à distance, par Internet, en agissant sur l'inclinaison, la direction et le zoom. Pour l'instant, leur logiciel leur permet de contrôler 16 caméras simultanément et de visualiser les images dans une définition allant jusqu'à 640 x 480, et à un débit naturellement lié à la vitesse du réseau Internet utilisé. On souhaite que la compagnie parvienne un jour à installer une caméra chez chaque habitant de la planète, plus une à chaque coin de rue, ça nous éviterait tous les désordres auxquels on assiste actuellement. Votez Big Brother. Et allez faire bouger les caméras de démo de Canon sur "http://www.x-zone.canon.co.jp/WebView-E/" (soyez patient, ça vient du Japon, c'est TRÈS lent).



Acclaim a déjà perdu 300 millions de francs sur les trois premiers trimestres de son exercice fiscal. Autant dire qu'elle voit venir le quatrième avec inquiétude.

3DO, connu pour ses consoles, lance un programme pour PC permettant de tricher dans les jeux. Ça s'appelle Game Guru, et ça devrait sortir bientôt. On vous en racontera plus quand on l'aura vu.

Sega Japon vient de céder aux menaces des groupes de pression et a décidé qu'il n'y aurait plus de nus dans ses jeux à dater d'octobre prochain. Si Nintendo était française, elle sortirait des jeux pornos juste pour faire le contraire. Dommage.

On estime qu'il y aura 500 millions d'utilisateurs d'Internet en l'an 2000. Ce sont les télécoms qui sont contents.

RAM vole

Vous avez vu le prix des RAM, là, depuis que vous êtes rentré de la plage ? Ça a drôlement chuté, hein ? C'est que l'Asie du Sud-Est, seule région du globe récoltant encore les RAM à la main, le petit matin lorsque perle la rosée, délicatement, en les faisant tourner entre le pouce et le majeur pour les décoller doucement de leur arbre nourricier, l'Asie du Sud-Est, donc, est gravement en surstock, ayant un peu trop forcé sur les usines ces deux dernières années. Je trouve que ça nous venge des histoires d'usines d'époxy qui prennent feu et autres pénuries qui multiplient les prix par trois. Chacun son tour.



Selon l'estimation d'une boîte américaine, il se vendra environ 45 millions d'exemplaires de Windows 95 en 96, un quart de moins que ce qui était prévu, parce qu'il se vendra 20 millions de Windows 3.1, deux fois ce qui était prévu !

LA FIN D'UNE ÉPOQUE

Alan Sugar s'apprête à vendre Amstrad à Psion, pour un montant estimé à 1,8 milliard de francs. Le tiers de cette somme reviendra directement dans la poche de Sugar, qui n'a apparemment pas l'intention de rester dans le business (ou alors, qui prépare quelque chose). Salut Miquet.

SUGGESTION

Sans vouloir vous presser, vous avez vu l'heure ? Si vous continuez à lire ce magazine, vous n'aurez pas le temps de retourner à la librairie pour acheter l'excellent "Les racines du mal", de Maurice G. Dantec, dans la Série Noire de Gallimard. Et ça, ça serait vraiment bête.

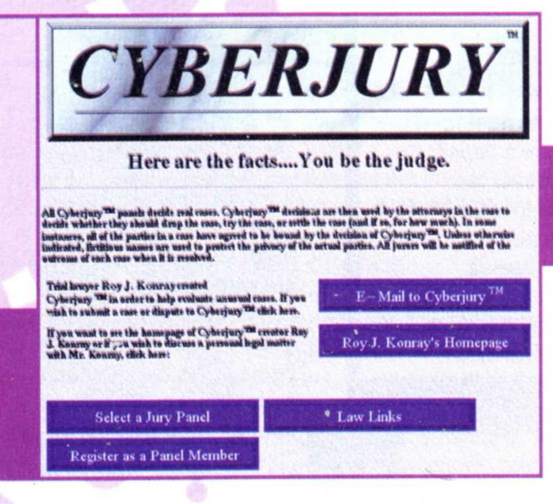


ACCROS D'INTERNET

Il fallait bien que ça arrive un jour : une chercheuse américaine vient de découvrir qu'Internet pouvait provoquer une dépendance chez l'utilisateur. Elle s'appelle Kimberly Young, et elle a fait une étude chez 400 utilisateurs d'Internet considérés comme dépendants (c'est-à-dire passant plus de 40 heures par semaine sur Internet, ou étant préoccupés par Internet même en dehors des connexions, ou s'en servant comme exutoire, ou mentant à leur famille et à leurs amis pour cacher cette passion, ou mettant leur carrière en péril, ou déprimant en dehors des connexions, augmentant les doses, incapables de contrôler le temps passé sur Internet, ou irritables lorsqu'ils essayent de se passer d'Internet), selon laquelle il ressort que les trois quarts de ces camés passent effectivement plus de 40 heures par semaine sur Internet, et sont majoritairement des femmes de 40 ans en moyenne, sans travail. Pour une fois, ce sont les USA qui ont quinze ans de retard sur la France, puisque le minitel a déjà créé ces phénomènes chez nous. On sait qu'ils se sont tassés, et que personne n'est jamais mort d'overdose de 3615 (ruiné, oui, mort, non).

Qu'il est Konray

Un avocat américain, Roy Konray, vient de trouver une idée originale mais très discutable pour doper sa défense. Il fait appel à un jury populaire volontaire, par le biais d'Internet. Chaque connecté peut se prononcer sur plusieurs cas qui sont résumés. Les réponses sont ensuite recueillies et permettent d'évaluer "l'opinion publique". Konray se réserve le droit de cesser de défendre son client si celui-ci ne plaît pas à l'opinion. Dans le cas contraire, il espère influencer le véritable jury. Vous pouvez y aller, si vous voulez, c'est au http://www.cyberjury.com. Voici un des cas présentés. Une très belle jeune femme consulte un psychiatre pour un traumatisme dû à un accident de voiture. Ils couchent ensemble. Elle souhaite attaquer le psychiatre en justice. L'avocat explique que sa cliente a l'intention de demander des dommages et intérêts en arguant que la relation psychiatre/client est analogue à une relation parent/enfant, et que la littérature médicale prohibe fermement toute relation sexuelle. Le psychiatre, de son côté, plaidera qu'elle l'a allumé pour pouvoir faire ce procès. Voici l'intégralité des questions qui vous sont posées:



1) Le psychiatre s'est-il écarté des pratiques médicales classiques (oui/non) ?
2) La patiente a-t-elle fait preuve de négligence (oui/non) ?
3) Quel est le pourcentage respectif de culpabilité de la patiente et du psychiatre (le total doit faire 100 %) ?
4) Combien d'argent la patience doit-elle demander pour ses souffrances morales ?
5) Vos réactions : (quelques lignes en blanc).

Et voilà, vous êtes juré, et vous pouvez influer sur le cours de la justice sans avoir rencontré ni l'accusé ni la victime, sans aucune preuve, rien. Bientôt, on pourra aller sur http://www.cyberlynchage.com, encore plus rapide : une caméra de surveillance couplée à un système de robot télécommandé vous permettra de torturer directement les suspects.



CONTRADICTIONS INTERNES

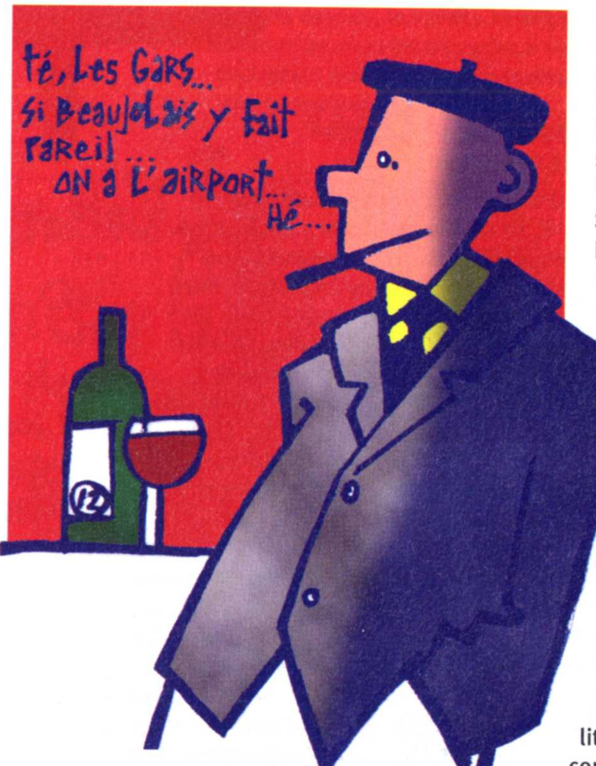
**AOL est sous les feux de l'actualité ces temps-ci. Le réseau américain a choisi, il y a longtemps, de censurer le contenu de ses forums afin de s'assurer qu'ils restent "tous publics". Le mois dernier, un utilisateur est allé couiner auprès d'un journaliste du «San Francisco Examiner» (ce qui est beaucoup plus rapide et efficace que couiner auprès de la police, qui est complètement débordée ces temps-ci) pour se plaindre que les messages écrits en d'autres langues que l'anglais étaient systématiquement censurés. Le journaliste a fait tout un papier sous l'angle "AOL est forcément raciste, il n'aime pas les étrangers", etc. Mais ce n'était qu'un effet pervers de la première règle : pour s'assurer qu'un forum est tous publics, il faut effacer les messages indécents, et aussi ceux qu'on ne comprend pas, puisqu'ils pourraient être indécents dans une autre langue. Du coup, AOL a décidé d'engager des «sysops» polyglottes. Rappelons que l'an dernier, ce même service, qui utilise aussi des filtres logiciels qui éliminent les messages contenant des mots jugés obscènes, avait dû modifier son dictionnaire de mots interdits, car il contenait le mot "sein", ce qui filtrait effectivement les pervers (oui, aux USA, le mot "sein" est pervers), mais aussi les médecins et les patients qui parlaient de cancer du sein.
C'est drôlement compliqué, la censure...**

evolve



TO BE Une question me turlupine : faudra-t-il attendre les DVD réinscriptibles 15 ans, comme les CD ?

grosse ruse



En octobre dernier, John Leonard, un étudiant américain voit une pub Pepsi : "Collectionnez les points-cadeau qui sont sur les cannettes Pepsi, pour 5 points vous gagnez une casquette, pour 10 points un tee-shirt, 50 points un walkman, etc". Un peu plus petit, en guise de gag de conclusion : "pour 7 millions de points, vous gagnez un Jet Fighter d'une valeur de 70 millions de dollars !". John Leonard réfléchit, se renseigne, constate que Pepsi donne en moyenne un point par litre (selon les conditionnements), et déduit que s'il veut l'avion il faut boire 7 millions de litres de Pepsi. Comme John est partisan de la modération, il abandonne son projet. Deux mois plus tard, il remarque, écrit en tout petit sur l'étiquette d'une bouteille, qu'on peut aussi acheter les points auprès du siège de la société (Pepsi est obligé de satisfaire à cette condition car ne pas le faire reviendrait à subordonner le jeu à une décision d'achat, ce qui est interdit). Il se renseigne : 10 cents le point, soit cinquante centimes. Il met quelques mois à réunir cinq riches investisseurs, et fin mars, il envoie à Pepsi 15 points-cadeau, un chèque de 699.998,50 dollars pour payer les millions de points manquants, et 10 dollars pour "frais d'expédition". Pepsi a refusé d'admettre sa participation et a menacé de porter plainte contre Leonard pour outrage à la justice, précisant que sa démarche était ridicule et qu'il était difficile de croire qu'il avait pris cette blague au sérieux. Leonard a refusé un arrangement à l'amiable, et l'affaire est devant les tribunaux. Li-bé-rez Le-o-nard, le roi des grugeurs !

Boum

Deux jeunes Américains ont trouvé la recette d'une bombe au napalm artisanale sur Internet, ont décidé de l'essayer et sont aujourd'hui à l'hôpital pour brûlures au troisième degré. C'est la deuxième fois que ça arrive ; la première, c'était un jeune australien qui voulait faire un feu d'artifice pour son anniversaire, il y a un an. Vous remarquez le point commun ? "Jeune". Tss.

RUBRIQUE NÉCROLOGIQUE

Nous nous associons à la douleur de la famille de Mabrouk Junior, qui est mort de vieillesse le mois dernier.

UBI SOFT ENTRE EN ACTIONS

La société Ubi Soft a été introduite en Bourse début juillet. La demande d'actions a dépassé 75 fois l'offre ! 55 millions de francs ont été ainsi récoltés par Ubi Soft, qui veut se hisser au rang des vingt plus grands éditeurs mondiaux d'ici l'an 2000.

cheat

Il y a six mois, en Floride, une femme tombe dans le coma. Ne perdant pas le nord, son compagnon en profite aussitôt pour faire faire un faux certificat de mariage par un copain notaire, et devient veuf quelques heures plus tard. Pendant les trois mois suivants, il va dépenser dix patates sur les cartes de crédit de sa "femme". C'est sa "belle-mère" qui a porté plainte. On vous le dit, c'est toujours les belles-mères.

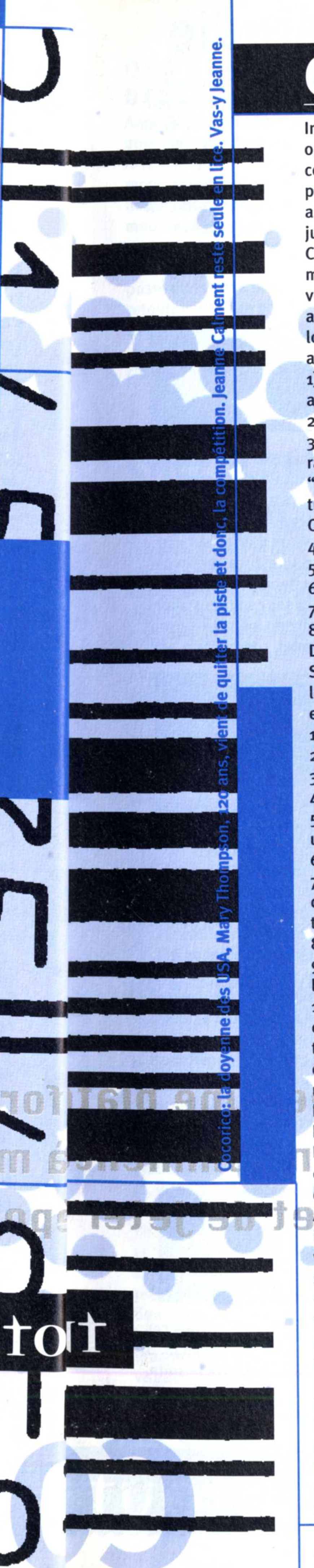
Macromedia se réjouit d'avoir augmenté son chiffre d'affaires de 50 % en un an, atteignant aujourd'hui 175 millions de francs. La raison: avoir su négocier le virage Mac ---> PC au bon moment.

Alan Dean Foster, l'écrivain responsable de la version roman de «La Guerre des Étoiles» et d'«Alien», vient de signer un contrat de collaboration avec MagicMarker, un éditeur américain, pour produire des œuvres multimédia interactives et en couleurs.

FISH

La suite d'«Un poisson nommé Wanda», unissant à nouveau John Cleese, Jamie Lee Curtis, Kevin Kline et Michael Palin, intitulée «Fierce Creatures» (fières créatures) a été projetée à des audiences-test aux USA. Flop lamentable : les Américains n'aiment pas du tout. L'équipe est repartie pour deux semaines de tournage, le film ne sortira qu'à Noël. En Angleterre, il est déjà sorti. Quelle version aura-t-on en France ? L'anglaise, où Kevin Kline meurt, ou l'américaine, où il ne meurt pas ? Allez, facile : l'anglaise en VO sur Canal + et l'américaine doublée sur TF1.

on vous dit tout



Cocorico: la doyenne des USA, Mary Thompson, 120 ans, vient de quitter la piste et donc, la compétition. Jeanne Calment reste seule en lice. Vas-y Jeanne.

CONNECTÉ

Intel aimerait bien jouer le troisième dans la partie de poker qui oppose Microsoft à Netscape. Qui sera le maître du monde ? Qui contrôlera tout, des réseaux aux postes de téléphone en passant par les logiciels, les câbles, les PC et la télé ? Moi, répond Intel, qui a justement trouvé la solution que tout le monde attendait, le truc judicieux qui va rendre le futur meilleur. Il s'agit du PC connecté. C'est génial, non ? Et c'est vrai, maintenant qu'on me l'a dit, je m'aperçois que c'était une vérité aveuglante que je ne savais pas voir. Le PC, il faut qu'il soit connecté. Sinon, c'est un PC dépassé. Et alors le truc d'Intel, c'est de considérer que sur un PC connecté, les logiciels sont moitié sur CD, moitié sur Internet. Vous voyez les avantages ?

1) Mises à jour automatiques.
2) Paiement à l'utilisation.
3) Temps de connexion raccourci (puisque les "grosses" données se trouvent en principe sur le CD).
4) Connecté.
5) Multimédia.
6) Interactif.
7) Connecté.
8) Mul... Non, c'est tout.

Welcome to The Connected PC Software Center
Experience some of the latest, coolest multimedia software from the Intel internet labs and other leading developers.

Donc, Intel a fait une petite réunion où était invité le gratin de la Silicon Valley, en expliquant tout ça et surtout en insistant bien sur les points 4 et 7. Ce à quoi les autres boîtes ont répondu qu'il existait tout de même quelques inconvénients, à savoir :

1) Pour l'instant, ça n'existe pas, il n'y a même pas de demande.
2) Le prix.
3) La complexité du système.
4) Le manque de fiabilité.
5) La difficulté de respecter l'anonymat et la vie privée des utilisateurs.
6) Paiement à l'utilisation.
7) Temps de connexion allongé (puisque même les "grosses" données qui sont sur le CD, il faut bien les mettre à jour de temps en temps).
8) Il n'y a qu'Intel qui y gagne, dans c't'affaire.
9) Impossible de travailler si l'accès Internet est interrompu *ou* si le lecteur de CD ne marche pas (ou si on n'a pas l'un et l'autre).
10) Que vont devenir la plupart des fabricants de disquettes, emballeurs, imprimeurs, transporteurs, revendeurs, savetiers, taverniers, cueilleurs de gui, rémouleurs, crieurs de journaux, ébénistes, maréchaux-ferrants, chaudronniers, serruriers, pêcheurs, maîtres de poste, cantonniers, meuniers, décatisseurs, muletiers, bouchoteurs, étameurs, plâtriers, encadreurs, ferblantiers, bourreliers, rempailleurs, géologues, chaussetiers, lithograveurs, limonadiers et autres zingueurs? (les cinq premiers sont effectivement cités par ces boîtes, j'ai pris sur moi d'en rajouter quelques autres, si vous permettez).

Alors Intel s'est énervé, il a dit «déjà je suis bien gentil de vous inviter, j'aurais pu vous faire payer la bouffe, c'est comme ça que vous me remerciez, puisque c'est comme ça je vais commencer tout seul à faire le PC connecté, dans un an je sors des Pentium Pro avec compression numérique câblée et un port graphique accéléré quatre fois pour faire de la 3D en temps réel sur le Net, je balance sur le marché des câbles à 1 000 balles pièce qui permettent de transporter 1,2 Mo de données à la seconde, je lance un satellite Internet avec un débit de 27 mégabauds, et je nique les télécoms dès maintenant en offrant des softs pour ne plus payer sa note de téléphone grâce à Internet, alors, vous faites moins les fiers, hein, maintenant» ; et les autres ont baissé la tête, ils faisaient moins les fiers, mais ils se disaient secrètement qu'ils allaient quand même attendre avant de se lancer dans le bain. Et c'est ainsi qu'Intel est rentré dans le duel Microsoft-Netscape.

Ne manquez pas le prochain épisode: «Comment Intel est éjecté vite fait du duel».

IL NE FAUT PAS JETER LE BÉBÉ AVEC L'EAU DU B... TROP TARD.



L'alliance entre Apple, IBM et Motorola pour créer une plate-forme commune autour du microprocesseur PowerPC a aujourd'hui cinq ans, et toujours pas d'enfant. On commence à murmurer que finalement, avec le retard qui a été pris, peut-être qu'il serait sage de limiter les dégâts et de jeter l'éponge, d'autant que chacun a du boulot de son côté.

ANTENNES

La Commission fédérale des Communications a adopté aux USA un décret empêchant les mairies et les syndics d'immeubles de s'opposer à l'installation d'antennes, qu'elles soient normales ou satellite. N'importe qui pourra désormais poser une antenne sur son mur ou son toit sans demander d'autorisation à personne, à moins que cela ne défigure un quartier historique ou que ça n'entrave la sécurité publique. Et en France ? Ben non, c'est plus petit, alors on favorise le câble.

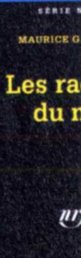
Depuis le début de l'année, IBM a investi quelques 4 milliards et demi de francs aux USA pour renforcer sa division stockage de données, en créant des usines pour fabriquer des têtes de lecture et des disques durs.

L'Académie française vient d'introduire le mot CD-Rom dans son dictionnaire. Comme ça, CD-Rom ? Non, comme ça : cédérom. Authentique. Allez, les vieux, on est avec vous, continuez.

Lewis Eggebrecht, le principal concepteur du premier IBM PC, vient d'être engagé chez Philips comme chef de projet multimédia.

influence

Selon une étude française réalisée par PC Sol Data Corp., les gens qui ont lu "Les racines du mal", de Maurice G. Dantec, dans la Série Noire de Gallimard, voient leur QI s'élever de 872 % et séduisent 43 % de femmes en plus. De plus, ils peuvent tordre les cuillères à distance.



CANTON APPELLE...

Il y a aujourd'hui à peine plus de 60 millions de téléphones en Chine, soit un pour vingt habitants. Le gouvernement chinois, conscient de cette lacune, a déclaré son intention d'en faire installer 14 millions supplémentaires par an pendant dix ans. Ce qui nous amènera, dans dix ans, à 220 millions de téléphone, ce qui représentera, la population ayant probablement un peu augmenté d'ici là, un téléphone pour six habitants. Mais toujours pas un téléphone pour tous.



BRAS DE FER



Décidément, Internet et les télécommunications en général sont la cible des assauts conjugués des politiciens de tous bords. C'est une terra incognita sur laquelle chacun aimerait bien planter son petit drapeau. Juste après l'attentat du vol TWA 800 et la bombe à Atlanta, Bill Clinton a demandé au Parlement de voter en vitesse une loi permettant au FBI de mettre en place des écoutes téléphoniques sans demander d'autorisation à qui que ce soit lorsqu'il y a présomption de terrorisme. Les deux attentats en question n'ayant apparemment rien à voir avec le terrorisme, la communauté des internautes s'est émue et a inondé de messages les parlementaires, qui ont rejeté ce projet de loi. De plus, ces jours-ci, le Parlement en question devrait se prononcer sur le cryptage des données. L'administration Clinton s'en tient à sa première proposition : n'autoriser le cryptage que si la clef de décryptage est fournie au gouvernement (alors qu'en France, par exemple, le cryptage est purement et simplement interdit, considéré comme une arme de guerre, ce qui va inévitablement provoquer des conflits dans la mesure où, Internet étant international, il ne pourra pas s'adapter à toutes les lois existantes). Les acteurs d'Internet (ceux qui travaillent sur sa structure et son développement, les fournisseurs de services, les providers, les éditeurs de logiciels...) refusent un tel projet de loi, arguant que la confidentialité des informations et leur sécurité est une condition *sine qua non* du commerce international. Hélas, le gouvernement n'aura qu'à citer les douanes pour prouver que l'intervention de l'État dans le flux international des marchandises n'a jamais freiné quoi que ce soit. Mais rien n'empêche un Français de porter plainte contre un Américain cryptant ses données et déposant la clé de décryptage auprès de son gouvernement, puisque – voir plus haut – Internet ne connaît pas de frontières et que le cryptage est interdit en France, que le gouvernement américain soit d'accord ou non. Conclusion ? Si vous hésitez encore sur la carrière que vous allez embrasser, choisissez avocat international. Vous avez de beaux jours devant vous.

ET L'AMIGA, DANS TOUT ÇA?

Bande d'ingrats. La plupart d'entre vous ont débuté sur un Amiga, et aujourd'hui, vous ne vous souciez même plus de savoir ce qu'il devient. Je vais vous le dire, moi. Il continue à mourir, mais il fait comme Atari : il y met le temps. D'abord, il y a un an, Amiga a été racheté par Escom, un distributeur allemand, qui a bien présenté quelques projets (un AmigaWalker, équipé d'un 68030 à 40 MHz - ne riez pas, à l'époque c'était bien - et carrossé comme les Walkers de «La Guerre des Étoiles), mais qui a fini par déposer le bilan il y a deux mois. Maintenant, il y a le syndic de faillite qui a signé un accord avec VISCorp, une boîte américaine regroupant des ex de Commodore travaillant sur des projets de boîtiers interactifs télé, au terme duquel VISCorp rachèterait, pour une somme inconnue, les restes d'Amiga, à savoir un stock qui doit commencer à sentir gravement le moisi, quelques brevets et surtout la marque Amiga. La vente doit se conclure fin août, on ne manquera pas de vous tenir au courant, même si vous ne voulez plus en entendre parler. On a accompagné Atari pendant les 8 ans de sa lente agonie, on peut bien en faire autant pour Commodore.

Parodie

Un ingénieur informatique texan a créé son petit serveur web dans lequel il parle de ce qu'il connaît bien : la conception de microprocesseurs. Plus précisément, ceux d'Intel. Va savoir pourquoi, ce brave homme a une dent contre Intel. Alors, il a fait un logo comme ça :



Et Intel n'a pas été content du tout, d'autant que Robert Collins, c'est son nom, parle essentiellement des bugs des processeurs d'Intel, sur son serveur. Intel lui a gentiment mais fermement demandé d'arrêter ses conneries, alors il a refait son logo, en barrant le mot Intel, comme ça :



et Intel a continué à être pas content du tout, et a même ajouté que c'est pas en changeant trois pixels qu'il serait satisfait, et que ce qu'il voulait c'est que monsieur Collins, ingénieur, enlève carrément toute allusion à Intel sur son serveur, ou même arrête son serveur, ou même parte définitivement ailleurs, comme par exemple sur Mars ou plus loin. Ce à quoi Robert "&" Collins (que ses camarades appellent "le dico") a rétorqué qu'il allait essayer de faire un effort, et il a pondu ça :



À l'heure où nous écrivons ces lignes, la situation en est là. Si vous voulez connaître la suite, allez visiter Robert Collins sur http://www.x86.org.

on vous dit tout

QUE SONT-ILS DEVENUS ?

Anne Bingaman, l'avocate américaine chargée des investigations sur les pratiques monopolistiques, qui a notamment obligé Microsoft à modifier ses pratiques commerciales et l'a empêché de racheter Intuit, quittera son poste dans deux mois pour retourner dans le privé. Dommage, en trois ans, elle avait fait bouger pas mal de choses.

chef scout

Un ingénieur en informatique américain, résidant dans l'Oregon et excédé des constantes infractions de ses camarades automobilistes, a dépensé environ mille francs pour obtenir les informations concernant les plaques minéralogiques de tout l'État, et les a mises sur Internet, de telle sorte qu'il suffit de taper un numéro pour avoir le nom du propriétaire de la voiture. "Cela responsabilisera un peu les conducteurs", déclare Aaron Nabil. Des associations ont porté plainte, mais les lois de cet état permettent la divulgation de ces informations. Évitez d'aller rouler à 200 à l'heure près de chez ce type, ça porte la poisse.

ILS EN FONT TROP

Selon International Data Corp, c'est en l'an 2000 que les lecteurs DVD se vendront plus que les lecteurs de CD-Rom, et il s'en vendra plus de 100 millions l'année suivante, très exactement, je cite l'étude, 117,6 millions durant l'année 2001. Et là, c'est l'erreur qu'il ne fallait pas faire. Déjà, rajouter "International" devant son nom et "Corp" derrière pour faire sérieux, c'est suspect. Mais prévoir 117,6 millions de ventes dans cinq ans, arrêtez, on le voit bien que vous faites ça à la louche et que vous rajoutez les virgules après pour faire bien.

Carbone

L'action d'Apple remonte : Gil Amelio, le nouveau boss, a fait un discours cet été lors duquel il a montré quelques-unes des innovations qu'on trouvera sur les prochains Macintosh (les documents sont représentés par une pile de papiers, dont la hauteur varie selon la taille du fichier ; en passant la souris dessus, la première page du document, quel qu'il soit, apparaît), et la rumeur dit qu'Apple pourrait sortir au début de l'année prochaine une machine équipée du MacOS, d'OS/2, de Windows NT et de Warp, qui basculerait automatiquement d'un OS à l'autre selon le programme sur lequel on clique. Vous vous en foutez, vous n'avez pas de Mac ? Vous avez tort, vous en aurez une copie dans la prochaine version de Windows.

OPPORTUNISTE

Caldera Software est une petite boîte de développement américaine, toute petite. Qui n'a pas les moyens de développer un système d'exploitation toute seule, par exemple. Mais qui est assez grosse, en revanche, pour en racheter un tout fait, comme DR-DOS, que Novell cherchait à vendre depuis un moment. Aussitôt dit, aussitôt fait, Caldera rachète les droits de DR-DOS et le même jour, attaque Microsoft en justice pour violation des lois anti-trust. Le refrain est le même qu'en 94 lorsque le Département de Justice avait examiné la position de Microsoft: les licences par machine, les incompatibilités avec les OS concurrents, l'exclusivité exigée chez les revendeurs et les fabricants, et de manière générale l'accaparement du marché par des pratiques jugées illégales. Hélas, l'affaire a déjà été jugée, Microsoft a reculé sur bien des points, et de plus, le fait que Caldera porte plainte le jour même de son acquisition laisse à penser qu'il compte faire de l'argent non pas sur les ventes de son OS, mais sur les procès intentés à Microsoft. C'est un point bien défavorable pour sa défense.

MSNBC, le réseau conjoint de Microsoft et de NBC, tournait sur des serveurs NT. Ils viennent d'être remplacés par des machines Unix, plus, euh... fiables.



Pendant le second trimestre 96, IBM a gagné 6 milliards et demi de francs, soit 6,5 fois une somme énorme. Bien joué, IBM.

Selon une étude américaine, 50 % des hauts dirigeants de la Silicon Valley aiment Bill Gates, et 15 % ne l'aiment pas. Attention, ce n'est pas censé refléter l'opinion du petit peuple, hein. Gates est jugé par ses pairs.

À la question : "qui dominera Internet dans deux ans ?", les dirigeants de la Silicon Valley répondent "Microsoft" pour un tiers, "Netscape" pour un autre tiers, et "personne" pour le tiers restant. Ce qui prouve une seule chose : parmi les dirigeants de la Silicon Valley, les deux tiers sont d'ores et déjà dans l'erreur. Car seul le Peuple révolutionnaire saura faire rendre gorge aux grands valets du capital qui s'approprient indûment cet espace libertaire, sans frontières et sans Dieu. Le jour de la révolution, on pendra Jim Clarke avec les tripes de Bill Gates.



ANNONCE

Les neuromatrices, outrées de se voir traiter de schizophrènes par Maurice G. Dantec dans "Les racines du mal", dans la Série Noire de Gallimard, ont décidé de faire grève toute la journée du 27 septembre. Notez-le sur vos tablettes.

PRIX SPÉCIAL DU JURY

Des pirates ont réussi à passer pour 8 millions de francs de coups de téléphone en passant par le standard numérique de Scotland Yard ! Ils ont profité d'un système qui permet aux employés de téléphoner de chez eux en facturant l'appel à leur employeur, lorsqu'il s'agit d'un coup de fil professionnel. Ils devraient être nommés ministres des télécoms et de l'intérieur à la fois, tiens.



LABEL ROUGE

Le groupement européen des éditeurs de logiciels de loisir, alias ELSPA, vient de créer une charte pour les usines de duplication de CD-Rom. Celle-ci exige des contrôles aléatoires, effectués par l'ELSPA, pour vérifier que les quantités de CD-Rom fabriqués correspondent bien aux quantités commandées, que les employés n'emportent rien avec eux, et que les bâtiments soient gardés 24 heures sur 24 par des vigiles. Elle recommandera à ses adhérents de ne confier leur duplication qu'aux usines qui se plient à cette charte.

DVD DCD?

Le DVD, Digital Video Disc, successeur annoncé du CD-Rom, trébuche encore une fois. Ce nouveau standard contient des brevets déposés par 10 sociétés différentes, dont bien sûr Sony, Philips et Toshiba (les trois "créateurs"). Or, ces dix sociétés n'arrivent pas à se mettre d'accord entre elles sur le montant et le partage des droits d'auteur. Du coup, Sony et Philips se sont énervés et ont décidé de vendre la licence de leurs brevets à leur propre prix. Bien sûr, si vous décidez de fabriquer des lecteurs de DVD, il faudra vous acquitter de cette licence, mais il faudra aussi aller chercher celles des huit autres, chacune ayant son propre barème.
Autant dire que cette mésentente ne plaide pas en faveur d'une sortie pour Noël ; pourtant, Toshiba a annoncé en juillet son intention de commercialiser aux USA ses premiers lecteurs de DVD dès l'automne. Son but est de prouver aux grands groupes audiovisuels (qui détiennent les droits des films et qui joueront une grande part dans l'éventuel succès du standard) l'engouement du public pour cette technologie. Un journaliste américain a fait remarquer que le public risquait de s'en détourner très vite en constatant le peu de films disponibles. D'autant que les groupes audiovisuels semblent très inquiets du flou qui entoure la protection contre la copie. Pour l'instant, rien n'empêche de recopier un DVD sur CD ou sur cassette vidéo, ni de visionner en Europe un film acheté aux États-Unis ; or, les éditeurs ont fait savoir qu'ils n'accepteraient ce standard que lorsque ces problèmes seront résolus.

on vous dit tout

CONSOLE 64 BITS

Il s'est vendu 800.000 Nintendo 64 au Japon durant le premier mois de vente, grâce en grande partie à Mario 64, la version 3D du personnage fétiche de Nintendo. La machine sera en vente aux USA ce mois-ci, où un million de machines ont déjà été commandées, alors que Nintendo ne pourra en fournir que la moitié d'ici Noël. La chose vous tente ? Il faudra attendre probablement le mois de mars pour la voir de ce côté-ci du Pacifique (et de l'Atlantique).

SALON À NICE

Du 20 au 23 septembre prochain, les Niçois et les habitants des alentours pourront visiter le premier salon du multimédia pour tous et des jeux vidéo, Cap Cyber. Il sera divisé en deux : le Ludo Village qui, comme son nom l'indique, sera consacré aux jeux, et le village Multimédia qui, je ne vous fais pas le dessin. Ce salon se tiendra au palais Acropolis et sera ouvert de 10h à 19h, entrée à 30 francs pour les adultes, 25 francs pour les scolaires et gratuit pour les moins de 5 ans.

ÇA FAISAIT LONGTEMPS QU'ON N'AVAIT PAS PARLÉ DE MICROSOFT ET D'INTERNET

Microsoft, dont on ne s'occupait plus depuis déjà 4 bonnes minutes, vient d'annoncer un projet qui verra le jour à la fin de l'année : Outlook, un programme permettant de se débarrasser des messages E-Mail de pub. Bon, je sais bien que vous n'en avez pas encore tant que ça, mais aux USA, c'est une véritable plaie. C'est une petite extension qui recherchera à l'intérieur des messages des phrases que vous aurez définies à l'avance, du genre "Promotion" ou "x % des utilisateurs nous font déjà confiance", ou pire encore, le "cc:" qui indique que le message reçu est issu d'un mailing-list, et qui, selon vos instructions, jettera le courrier à la poubelle ou l'enverra dans un dossier particulier.



Très intéressant, le site de l'INSEE: http://www.insee.fr. Plein de chiffres, de statistiques, de prévisions, de constats, notamment "La France en bref" au format PDF.

Un nouveau newsgroup qui fera plaisir à beaucoup:
buy.roots_of_evil©maurice_g_dantec/série_noire@gallimard.



VAINQUEUR PAR KO

T'as gagné, je cours l'acheter. Cathy.

sur vos ECRANS



EH BEN ! ON PEUT DIRE QUE CETTE RENTRÉE EST EXTRÊMEMENT ENCOURAGEANTE POUR LA SUITE DES ÉVÉNEMENTS ! ÇA COMMENCE PAR QUAKE, ÇA CONTINUE AVEC LINKS LS POUR TROUVER UNE APOGÉE AVEC LE MEILLEUR JEU D'AVENTURE DU MONDE : FORT BOYARD ! NON, JE PLAISANTE, MAIS BIENTÔT SORTIRA UN JEU D'AVENTURE PARTICULIÈREMENT INTÉRESSANT : «LES CHEVALIERS DE BAPHOMET». IL Y A ENCORE QUELQUES AUTRES BONNES SURPRISES DU MÊME TYPE, ÇA NOUS CHANGE DE LA PÉRIODE D'AVANT LES VACANCES ! QUAND JE PENSE QUE RED ALERT EST PRÉVU DANS MOINS D'UN MOIS. ÇA COMMENCE À ME DÉMANGER SÉRIEUSEMENT... SEULE OMBRE AU TABLEAU, CELLE DE Z, TROP DÉCEVANT.



VIRTUA FIGHTER PC

Un Virtua bien réel sur PC !



L'un des grands classiques des jeux de baston arcade déboule sur PC, j'ai nommé le célèbre Virtua Fighter. Déjà disponible sur sa console 32 bits (la Saturn), la société Sega se décide enfin à l'adapter sur micro-ordinateur. Le soft vient juste à temps pour concurrencer l'autre jeu de la même catégorie du moment, Battle Arena Toshinden. On retrouve donc avec un plaisir certain les huit combattants qui ont fait le succès mondial de ce titre : Akira Yuki, Pai et son père Lau Chan, Wolf Hawfield, Jeffry McWild, Kage le Ninja, Sarah et son frère Jacky Bryant. Chacun d'eux a ses propres raisons de participer au "World Fighting Tournament", où les armes sont radicalement bannies. Ici, sachez, mesdames et messieurs, que l'on se bat à mains nues ! Les huit protagonistes précités disposent d'ailleurs de techniques de combat totalement différentes. L'un est passé maître de Hakkyokuken, l'autre de Jeet Kune Do, un autre encore est spécialiste du pancrace, une technique de lutte pratiquée par les Grecs. Les mouvements sont abondants avec pas moins de sept cents coups au total. Ouch ! Les coups de poing, coups de pied, chopes et autres combos seront désormais votre tasse de thé. Il vous faudra d'ailleurs des heures et des heures d'entraînement avant de pouvoir tous les maîtriser à la perfection. Les combats se déroulent sur un ring. De ce fait, le moindre faux pas vous sera fatal. Plusieurs modes de jeu sont disponibles, notamment un nouveau mode : le mode "Team Battle". Celui-ci vous permet de contrôler une équipe de trois combattants à opposer à une équipe adverse du même nombre. Virtua Fighter PC offre en outre à l'utilisateur la possibilité de régler la résolution graphique (VGA ou SVGA), les angles de vue, les touches de contrôle, la durée des rencontres... et même les textures. Il est à noter que le CD-Rom fonctionne uniquement avec le système d'exploitation Windows 95 et qu'il n'est nullement besoin de posséder une carte 3D pour pouvoir en profiter pleinement. Par contre, un bon Pentium et des paddles sont les bienvenus. Bref, Virtua Fighter PC est incontestablement l'un des meilleurs jeux d'arts martiaux disponibles à ce jour sur PC. Alors que Daytona USA est en cours, on peut se demander à quand VF2 ?



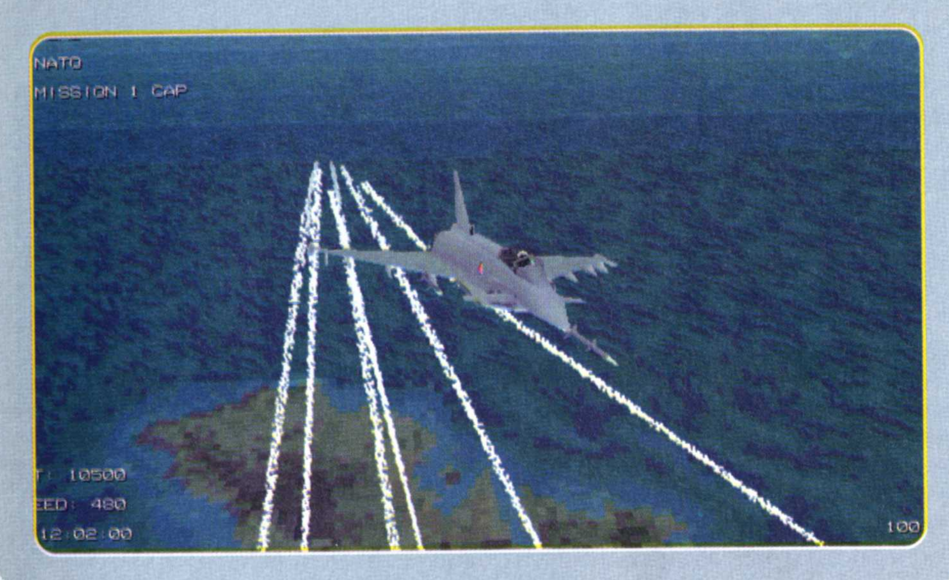




Note :
★★★★☆
Éditeur :
Sega
Genre :
Combat
Config. :
Pentium 75, Windows 95, 8 Mo de Ram, SVGA

L'Euro, la suite...

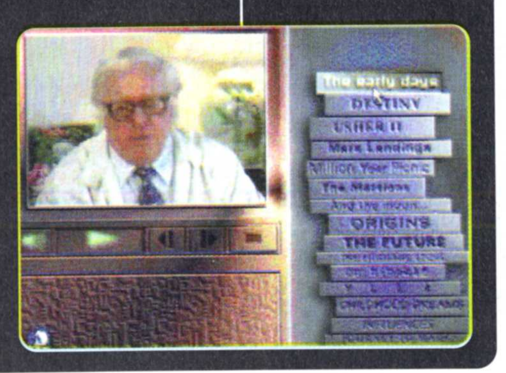
Ocean annonce la sortie d'EF 2000 Tactcom et Super EF 2000, deux nouvelles versions du simulateur de vol de DID.
Tiens, je connais un coursier qui vient régulièrement au bureau qui va être content. Fanatique d'EF 2000, il sera ravi d'apprendre que le pilotage, dans EF 2000 Tactcom est encore plus réaliste, que l'on peut créer ses propres missions, jouer sur Internet en réseau pour les principales améliorations. Quant aux possesseurs de Windows 95, ils pourront se procurer Super EF 2000. Le jeu a été entièrement reprogrammé en 32 bits et gagne, d'après le communiqué de presse, en réalisme et fluidité. Et là aussi, éditeur de missions et huit en réseau sur Internet. Disponible début septembre.



The Martian Chronicles

Si vous êtes fan de littérature de science-fiction, vous connaissez sans aucun doute Ray Bradbury au même titre qu'Isaac Asimov ou Philip K. Dick. En s'inspirant des "Chroniques martiennes", les auteurs ont développé un jeu d'aventure à la Myst, à base d'images de synthèse de qualité somme toute médiocre et trop dépouillées à mon goût. Votre but est de découvrir la ou les raisons de la disparition des Martiens et des colons terriens. Avec un matériel adéquat, glanez un maximum d'informations et analysez-les avec minutie. L'interface est plutôt simple et sans fioriture. Le principal problème de ce jeu réside dans son manque de charisme graphique. Le CD contient des interviews de Bradbury qui devraient plaire aux adeptes. Malgré son scénario sympa, The Martian Chronicles ne sort pas de la moyenne. Dommage quand on connaît toute la richesse et l'originalité des mondes de Bradbury.





Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Simon & Schuster

Road Rash



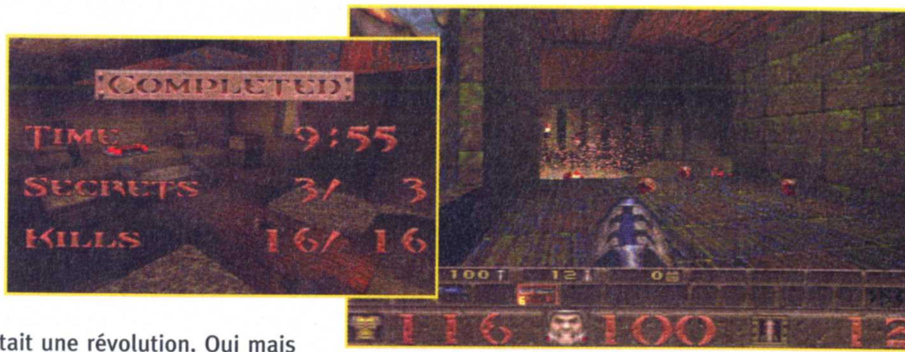
Ce titre d'Electronic Arts a maintes et maintes fois été décliné sur la plupart des plates-formes. Il s'agit d'une course de motos purement arcade dans laquelle vous devez parcourir des pistes piégées et affronter d'autres motards. Votre objectif ? Terminer la course parmi les premiers et si possible en un seul morceau. En effet, les concurrents ne vous feront aucun cadeau, tous les coups sont permis ! Vous avez même la possibilité de faucher les passants. Il vous faudra néanmoins éviter coûte que coûte les diverses difficultés présentes sur la route, par exemple les automobiles, les trottoirs, les ravins et autres flaques d'huile. Cinq courses de base sont disponibles au départ. Côté réalisation, on note un léger clipping et les bruitages sont plutôt médiocres. Finalement, cette version PC de Road Rash n'apporte pas grand-chose de plus, si ce n'est le passage au SVGA et la possibilité de jouer à plusieurs par modem. Décevant !





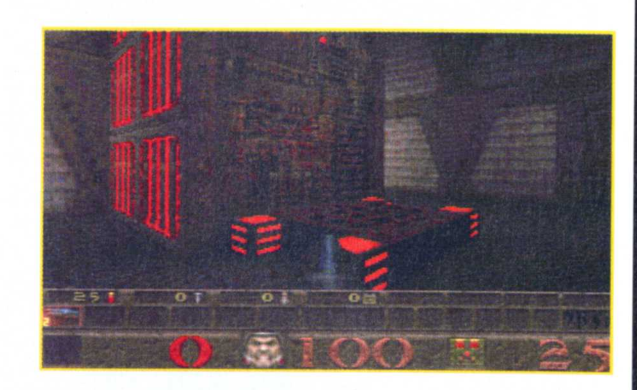
Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Electronic Arts

QUAKE



Au delà de Doom !

Bon, c'est vrai, on a dit : "Duke Nukem est le plus grand Doom-like de tous les temps." ; on l'a dit, c'est vrai. Je pense qu'on avait dû dire la même chose de Dark Forces. Quant à Doom, on a dû dire aussi que c'était le plus grand jeu de tous les temps. Et Wolfenstein 3D, pour remonter aux calendes grecques, c'était une révolution. Oui mais voilà, il faut vivre avec son temps et j'aurai du mal à me remettre sur Wolf 3D avec ce que je viens de voir : la version définitive de Quake. C'est tout simplement génial ! C'est le plus grand Doom-like de tous les temps ! Ouh la, j'ai déjà dû dire ça quelque part... il y a quelques numéros. Mais je suis honnête, je le rappelle en début d'article. Alors le problème n'est pas de savoir si Quake est un bon jeu - il va lui aussi faire moult couvertures de journaux. Le problème est : Que choisir ? Eh bien, je ne vais pas vous imposer mon avis à coup de batailles techniques, à compter le nombre de polygones en déplacement simultané, ça gavera tout le monde de toute façon et la réponse à ladite question est simple : ça dépend. Hormis l'aspect technique, Duke et Doom sont similaires. Duke est plus subtil, cache de multiples passages secrets et les actions que l'on y effectue sont plus raffinées. Ajoutez à cela de l'humour, vous aurez Duke. Quake est différent. Ne comptez pas jouer à Quake comme à ces précédents softs. Dans Quake, la notion de "hauteur" est primordiale (Duke ne possède pas plusieurs passages aux mêmes abscisses et ordonnées à hauteur différente). Quake est difficile et changera radicalement votre manière de jouer. Si vous ne savez pas avancer, "straffer", tirer et à la limite passer sur des objets pour les prendre, faites-vous une petite formation sur les autres softs avant d'attaquer celui-là. La bonne méthode est peut-être de jouer au clavier et à la souris en même temps. Tiens, à ce propos, je vous signale que jouer avec une souris est fortement conseillé pour ce type de jeux : vos demi-tours sont cent fois plus rapides. Vous aimez l'action pure et dure tout en continuant à jouer pépère, comme dans Doom ? Duke est pour vous. Vous vous déplacez comme une gazelle dans les couloirs de ce jeu. Vous aimez les recoins sombres et regardez en l'air, en bas, de tous côtés. Vous aimez les pièges vicieux ou bien vous avez envie de découvrir un jeu de type nouveau avec de vrais ennemis en 3D. Jetez donc un œil sur Quake. Techniquement, ça tient la route. Pas un seul ralentissement dans ces décors de toute beauté (remarquez, je l'ai testé sur un 166 avec une bonne carte graphique. Je l'ai aussi essayé sur un 133 avec une carte graphique moyenne : un peu saccadé en 640/400). Les ennemis ne sont plus des sprites (1) mais des éléments en trois dimensions avec une VÉRITABLE intelligence artificielle. Là où j'ai vraiment été impressionné, c'est quand le héros nageait. D'une part, l'élément aquatique est extrêmement bien rendu. D'autre part, le déplacement est réaliste. Pour descendre, il faut d'abord pencher la tête vers le bas puis nager dans la direction adéquate. Et je ne vous parle même pas de l'interface ! Pour commencer une partie, on fait "New Game", évidemment, mais on rentre directement dans un tunnel, sans choisir son niveau de difficulté. Déconcertant, n'est-ce pas ? Non, car c'est en choisissant une des portes suivantes que l'on sélectionne l'un ou l'autre des niveaux. Les armes sont sympatoches, sans plus. Ce qui transparaît, c'est l'ambiance ; ça coule des murs, ça passe par vos oreilles pour rester en suspension à 1 mm de vos tympans. Quoi ? Mais la peur, bien sûr ! On flippe vraiment. Se balader dans les égouts et se retrouver nez à nez avec une goule, c'est pas bon pour le cœur. Même si Duke est votre petit chouchou, allez chez un copain jeter un coup d'œil, téléchargez la démo sur Internet, il faut quand même que vous voyiez ça. Et si par bonheur vous avez huit PC avec tout le matos pour les relier, ne vous gênez pas. Ça a été un des points forts du dernier ECTS, la salle où huit joueurs s'affrontaient en réseau à Quake et où trente autres se "fightaient" pour avoir les prochaines places.





Note : ★★★★★
Éditeur : ID Software
Genre : Doom like
Config. : 486 DX 66, 8 Mo de Ram, CD



(1) Sprite : dessin en 2 dimensions que l'on incorpore sur un décor. Cet élément a son propre déplacement.

Quadriphonie !

Guillemot, le constructeur, n'en finit plus de sortir des cartes et autres composants pour nos chers ordinateurs. Ce mois-ci, puisque c'est à peu près tous les mois que cette société nous pond de nouvelles cartes, ce sont les Maxi Sound 64 et Maxi Sound 64 Home Studio. Le communiqué de presse est assez intéressant : 64 voix, 425 sons, 4 Mo de Ram. L'intérêt de ces deux cartes est de pouvoir brancher quatre enceintes pour bénéficier d'un effet "3D" bien supérieur à ce que l'on obtient avec deux enceintes.

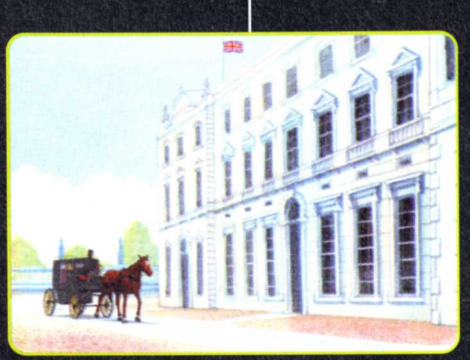
La Maxi Sound 64 Home Studio permettra aux musiciens de s'amuser un peu plus, car elle a en son sein un studio 4 pistes, Direct to Disk, qui autorise mixages, enregistrements multi-pistes et l'ajout d'effet en temps réel.

Les prix sont plus que raisonnables :
Maxi Sound 64 :
1 200 F environ
Maxi Sound 64 Home Studio :
1 500 F environ.



The Gene Machine

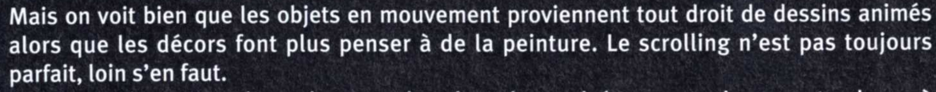




Ça se passe dans l'Angleterre victorienne ; vous êtes un aristocrate, agent secret à ses heures perdues. Accompagné de votre valet, vous sillonnez le monde à la recherche de nouvelles aventures. Ça ressemble à du Conan Doyle, mais c'est malheureusement un peu moins disjoncté. Le héros est propre sur lui, bourgeois, et j'ai eu du mal à m'identifier à ce simili héros.

Au début de l'aventure, vous revenez des États-Unis après un long voyage. Un chat vient à votre rencontre et vous parle. Il vous explique qu'un savant fou a inventé une machine pour croiser deux types d'animaux. Il est le résultat d'une expérience entre un chat de gouttière et un humain. Il vous demande alors bien poliment de contrecarrer les plans du savant pour que les choses rentrent dans l'ordre, d'autant plus que celui-ci a décidé d'envahir le monde avec des mutants beaucoup plus féroces que des chats.

Le graphisme est étrange : sur de jolis écrans fixes, les personnages évoluent.



Mais on voit bien que les objets en mouvement proviennent tout droit de dessins animés alors que les décors font plus penser à de la peinture. Le scrolling n'est pas toujours parfait, loin s'en faut.

Et en ce qui concerne les animaux qui parlent, humanisés, ça a toujours eu tendance à m'énerver. Même si cet élément fait partie intégrante du scénario : ça tourne tout de suite au ridicule, ou aux gamineries genre Disney.



Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Virgin

Franck Thomas Big Hurt Baseball



Comme le titre l'indique, Big Hurt est une simulation sportive basée sur l'un des sports les plus populaires (si ce n'est le plus populaire !) des États-Unis : le baseball. Le logiciel vous met à la fois dans la peau du manager, du lanceur et du batteur. En tant que manager, vous avez à gérer l'ordre de batte, la substitution des joueurs et bien d'autres subtilités de ce genre. Le titre vous offre plusieurs modes de jeu dans son menu principal : Exhibition, Saison, Play Off, All-Star, Home-Run Derby. Un dernier mode vous permet même de vous entraîner à la batte et ainsi de perfectionner vos techniques de frappe. Mais Big Hurt peut surtout se targuer de proposer au(x) joueur(s) les véritables noms des sportifs américains grâce à la licence que lui confère la MLBPA (Major League Baseball Players Association). Côté réalisation, les graphismes sont soignés avec des joueurs digitalisés. Dommage qu'il manque un peu de fluidité dans le mouvement de frappe. Sinon, pour ce qui est de la 3D, il n'y a pas grand-chose à dire. Bref, préparez vos pop-corn et votre boisson gazeuse préférée, l'ambiance risque d'être chaude !





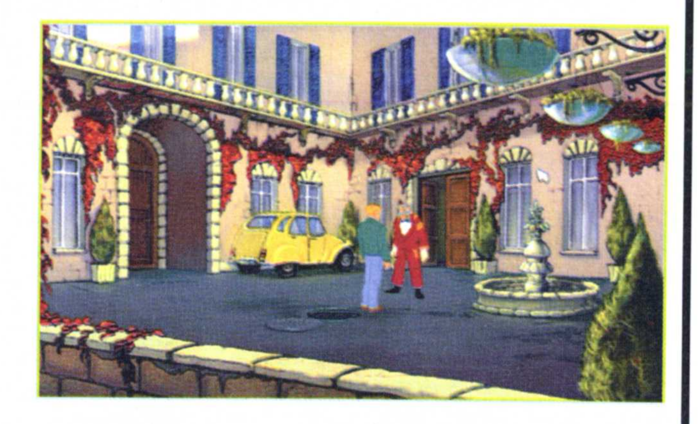
Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Acclaim



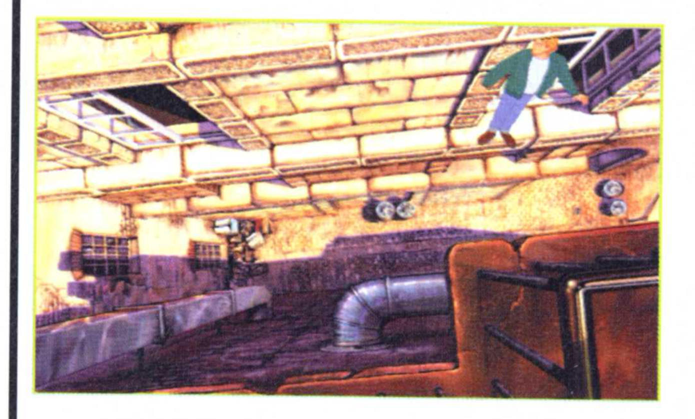
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET

Que c'est beau !

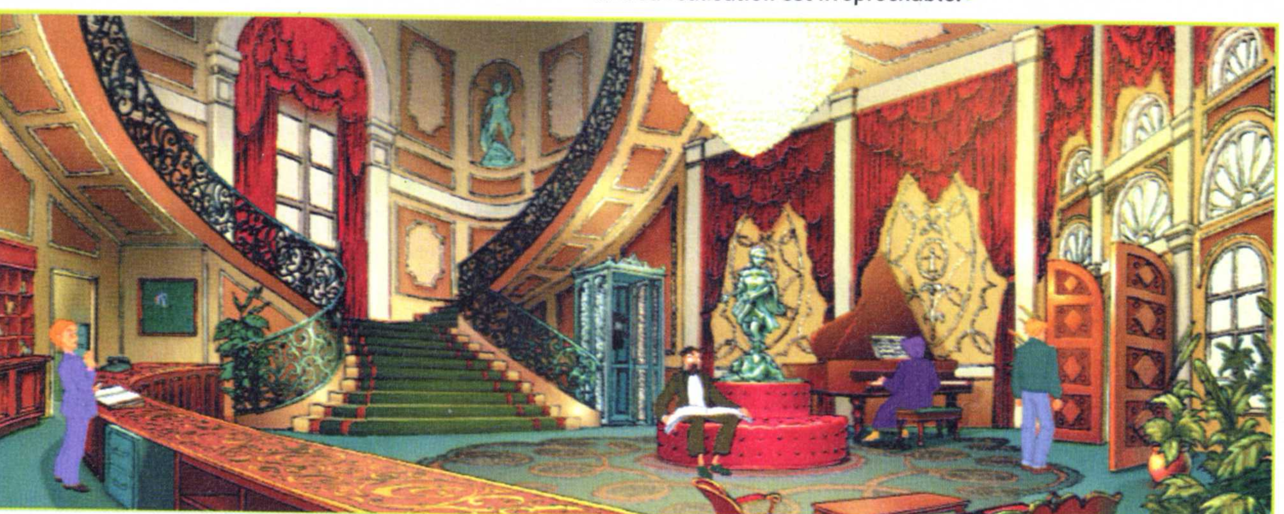
S'il arrive que des jeux soient beaux, il est plus rare de leur trouver un style irréprochable. Les Chevaliers du Baphomet, c'est tout autre chose ; on est sûr de revenir dans deux mois, six mois et de se dire : "Tabarnak ! (Bonjour Québec !) Que c'est beau ! Boudiou ! Que c'est intéressant !" Ce nouveau jeu est d'une autre trempe : on sent que chaque petit détail graphique a été fameusement travaillé et que l'auteur a mis un point d'honneur à la recherche historique. Le scénario se complique au fur et à mesure que l'on avance et la diffficulté est progressive.







Vous êtes Georges Stobbartt, un touriste américain à Paris. Tout se passe bien jusqu'à votre installation à la terrasse d'un café parisien pour boire un coup, en lisant tranquillement votre journal. Il fait beau. Cette bucolique ambiance est gâchée par l'arrivée d'un clown à l'humeur tellement explosive qu'il dépose une bombe à côté d'un des clients. Non sans lui avoir dérobé sa mallette. La police arrive bientôt, ainsi que la presse. Non, "PC Soluces" n'est pas sur le coup. La presse est présente en la personne de Nicole Collard, une photographe. Vous vous liez rapidement d'amitié avec elle. Vous découvrirez après de nombreuses actions que le butin dérobé par le clown n'est autre qu'un parchemin ayant un rapport avec le trésor des Templiers. Vous vous retrouverez à parcourir l'Europe, le but initial du héros. Les actions sont logiques et relativement faciles. Un autre détail : on peut mourir, contrairement à de nombreux jeux d'aventure. Techniquement, c'est superbe. Imaginez un King Quest VII en plus beau (les endroits sont très fouillés, les couleurs plus belles), en rien que cent fois plus fluide, avec un scénario qui ne vous prend pas pour un môme de 10 ans ! Les voix ! Les voix sont géniales ! On reconnaîtra celle du gaillard qui double Christopher Lloyd. Si vous allez au cinéma, c'est l'acteur qui joue dans "Bettlejuice", "Retour vers le futur", "La Famille Addams"... Si vous venez dans nos locaux, vous ne manquerez pas de demander Oncle Fétide, le clone de Christopher Lloyd dans La famille Addams, c'est l'un de nos maquettistes. Mais ce n'est pas la voix de l'acteur principal. Les dialogues sont nombreux et, chose rare, chaque doubleur y met le BON ton. Après certaines actions importantes, vous aurez droit à une animation digne de certains grands dessins animés. Ce n'est pas grande révélation que de faire celle-ci : Les Chevaliers de Baphomet est le jeu d'aventure de cette rentrée et je ne peux que vous conseiller d'en faire l'acquisition tant sa réalisation est irréprochable.



Note :
★★★★★
Éditeur :
Virgin
Genre :
Aventure
Config. :
486 DX 66,
8 Mo de Ram,
CD 2X

Z



Avec un peu plus d'un an de retard, les Bitmap Bros ont enfin réussir à sortir leur Z. Après avoir bourlingué sur Amiga avec d'énormes succès comme Xenon 2 et Speedball, les Bitmap Bros vont tenter de se faire un nom chez les PCistes. Ils attaquent avec ce concurrent de Command & Conquer et de Warcraft. La tâche paraît plutôt difficile. Dans Z, le but est simple. Il vous faut investir ou détruire le fort de l'adversaire. Pour ce faire, vous disposez de troupes de robots et parfois de véhicules. Avant de tenter une attaque, vous devez coloniser les territoires vierges pour augmenter votre capacité de production en y récupérant les véhicules, les canons ou encore les bâtiments. Après cela, il vous faudra devenir un fin stratège pour éviter les attaques ennemies tout en vous forgeant une force de frappe. Dans Z, la guerre se joue dans la colonisation ou la récupération des territoires. En fait, c'est de la pure stratégie militaire. Les aspects gestion et logistique sont totalement occultés, ce qui décevra certains d'entre vous. Curieusement, Z est mieux réussi en VGA qu'en SVGA. En fait, cette dernière n'est pas très lisible. Les graphismes sont somme toute assez réussis pour peu qu'on aime le style. Personnellement, j'ai toujours été un adepte du style Bitmap Bros. Z propose en tout six environnements différents comme le désert, l'Arctique ou le volcanique.

Les auteurs avaient prévenu : Z bénéficiera d'une tonne d'animations. Dans ce sens, j'ai été un peu déçu. C'est vrai que ça bouge pas mal, mais il n'y a rien de transcendant. Pour ce qui est du contexte sonore, il est nettement mieux loti. Les voix en français sont parfaites. On apprécie allègrement leur humour, voire leur féroce ironie. Musicalement, cela n'a rien de terrifiant. Les thèmes restent peu originaux mais occupent parfaitement votre environnement sonore. Le grand problème de Z, qui l'empêche d'atteindre le nirvana des jeux de stratégie, c'est principalement son interface peu pratique. Ainsi, il n'est pas possible de faire défiler l'écran de jeu au clavier. D'autre part, l'impossibilité de créer de nouveaux bâtiments réduit énormément l'intérêt du jeu. Les Bitmap Bros ont tellement voulu focaliser dans l'action que le jeu entier s'en ressent. Dommage, car c'était parti d'une bonne idée.

Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Renegade/Time Warner



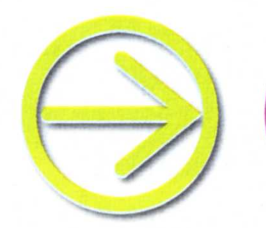


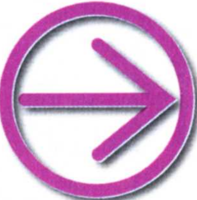
L'avis de Léo



Z, c'est la déception avant toute autre chose. On s'attendait à un concurrent sérieux de Command and Conquer et on se retrouve avec un jeu de plateau en temps réel. La maniabilité est douteuse et l'humour qui apporte tant à ce type de jeux tourne en rond car les séquences vidéo sont rejouées à tout moment. La première minute, on est ébahi : les explosions en SVGA, ça jette. L'ennui, c'est que les minutes qui suivent sont similaires et on a tout vu en cette courte période. La durée de vie est douteuse : il m'a fallu moins de cinq heures pour atteindre la mission 10 - la moitié du jeu. Pis ! Les parties en réseau ne sont pas plus intéressantes.





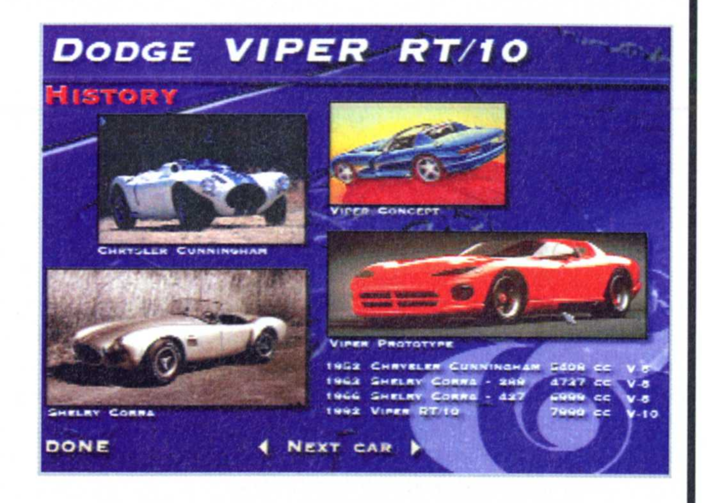


Matrox

Matrox se lance dans le concours du nom de carte le plus ridicule. C'est en effet la "Mystique" qui a une bonne chance d'être sur le podium à la fin de l'année. Remarquez, moi, je m'en fous ; du moment qu'elle accélère les jeux 3D, qu'elle possède un navigateur Web 3D, un logiciel de décompression MPEG, trois jeux en 3D (Mech Warrior, Scorched Planet et Monster Trucks) et qu'elle coûte 1 500 francs environ, à partir de ce moment, oui, disais-je, eh ben son nom, je m'en tamponne le coquillard, même si on n'avait pas vu plus ridicule depuis, ouh là, au moins la DSFSGFHFTB56 + 5344 de chez VOBATILSQARUVRAEM.

THE NEED FOR SPEED

Roulez chic !



Qui n'a jamais rêvé de piloter ces extraordinaires engins construits pour le seul plaisir de certains privilégiés fortunés ? C'est maintenant chose possible avec The Need for Speed. Quelques mois après la première version, Electronic Arts revient avec une nouvelle mouture corrigeant les défauts de la précédente. Désormais, il vous sera possible de jouer jusqu'à huit en mode réseau ou à deux en mode modem ou câble série. Pour les fanatiques du cher système d'exploitation de Bill Gates, cette version SE fonctionne sous les fenêtres Windows 95. Les joueurs invétérés remarqueront une maniabilité du pilotage remaniée et bien plus souple. Pour ne pas faire léger, Electronic Arts a intégré deux nouveaux circuits, retouché l'affichage en plus rapide et changé la bande sonore, beaucoup plus "pêchue". Le reste n'a pas bougé. Vous pilotez toujours les huit voitures de sport les plus réputées au monde sur divers circuits et ce dans différents modes (duel, contre la montre, course simple ou championnat). Pour ceux qui veulent encore rêver, le CD intègre une mini-encyclopédie concernant l'histoire et les caractéristiques des voitures. Sans parvenir au summum du pilotage qu'est F 1 GP 2, Need for Speed SE est un excellent investissement pour les personnes possédant une bonne configuration Pentium.





Note :
★★★★☆

Éditeur :
Electronic Arts

Genre :
Course automobile

Config. :
Pentium 75, 8 Mo sous Dos, 12 Mo Sous Windows 95, SVGA, CD 2X





Time Commando

Après l'excellent LBA, on attendait avec impatience la nouvelle production d'Adeline Software, société dirigée par Frédéric Raynal, à laquelle on doit aussi le premier Alone in the Dark. Incarnant une sorte de soldat du temps, votre but est d'éteindre l'ordinateur en traversant dix époques différentes avant qu'il explose. Au cours de votre périple, vous aurez à affronter avec diverses armes de chaque époque une foultitude d'ennemis en tous genres. Cette évolution de l'armement est l'une des originalités du jeu. Time Commando se présente sous la forme d'un Beat'Em Up plutôt classique mais bénéficiant d'une réalisation au top niveau. En effet, avec une technique interne, l'animation du décor est totalement précalculée tandis que tous les personnages sont en 3D temps réel. En fait, ces animations se déclenchent en fonction des déplacements du personnage. Cette liberté de mouvement est donc totalement factice et c'est bien là le problème de Time Commando. Il n'offre qu'un challenge limité aux combats avec les ennemis et à quelques énigmes. À l'exception de la découverte des décors en images de synthèse, plutôt réussis malgré une compression un peu trop importante, Time Commando est un jeu moyen. C'est étonnant de la part de l'équipe qui nous a pondu le superbe LBA. On espère qu'ils vont se rattraper avec LBA 2.

Note : ★★☆☆☆
Éditeur : Adeline Software/Electronic Arts

Gender Wars

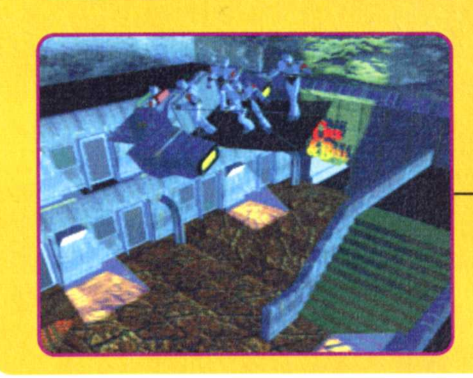


C'est étrange comme les jeux faisant référence à Syndicate fleurissent à l'aube de la sortie de Syndicate Wars ! Je trouve ça un peu curieux. Remarquez, Total Mania et Gender Wars ne sont pas de mauvais jeux : dans ces deux softs, vous dirigez une équipe de personnages investissant un terrain ennemi, dans une vue 3D isométrique. En dehors de cette épreuve du jeu, vous pouvez aussi équiper vos personnages, les gérer en quelque sorte. Gender Wars possède quand même un petit plus : l'humour. En effet, les deux factions rivales ne sont autres que les hommes et les femmes. L'humour transparaît dans les différentes missions à accomplir : les femmes devront par exemple détruire un entrepôt de bière ! Syndicate était amusant par son inhumanité. GW l'est aussi. Le graphisme est très fin, l'interface complète et tout est bien rapide. Je ne peux que vous conseiller ce jeu, non sans vous avoir rappelé que Syndicate Wars va sortir très prochainement.





Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Domark



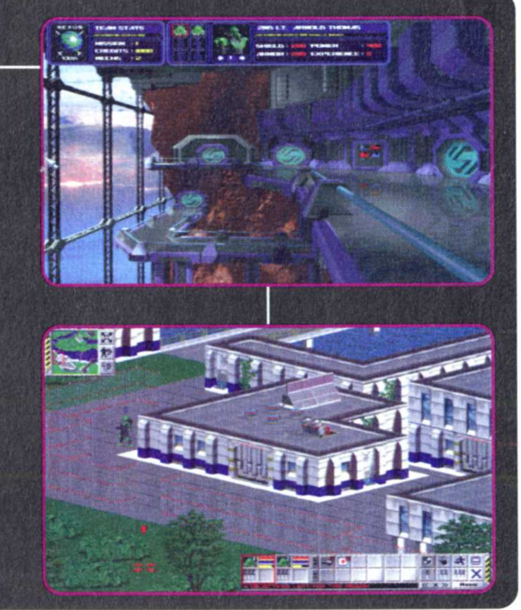


Total Mania

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Domark

Vous connaissez Syndicate ? Total Mania s'en inspire, et pas qu'un peu. À mon avis, ça va être la guerre et pas seulement celle des syndicats. En effet, d'ici peu, un certain éditeur nommé Bullfrog devrait sortir Syndicate Wars. Normalement, on devait le tester ce mois-ci mais la bêta que l'on a reçue est tellement "buggée" que l'on a pas pu. Et c'est fort dommage. À vue de nez, à voir les photos qui sont déjà passées dans les journaux, ma préférence irait à Syndicate Wars. Mais il faut reconnaître que Total Mania n'est pas inintéressant. Il ressemble trop à Syndicate mais les améliorations techniques sont là et bien là. On équipe des personnages (armes et armures) et on les envoie en mission en territoire ennemi. La difficulté est progressive, le graphisme assez joli, la prise en main facile et le tout est assez rapide à jouer. C'est très agréable, mais attendez la sortie de Syndicate Wars pour vous faire une idée.

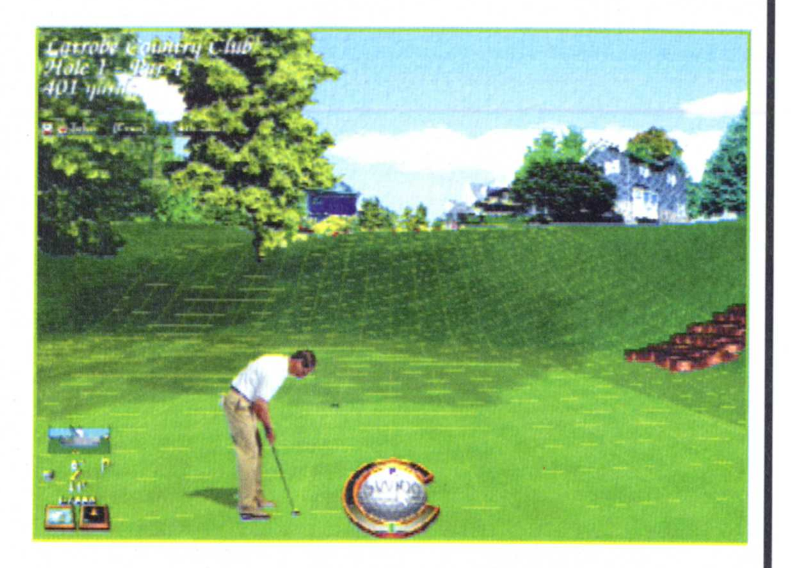




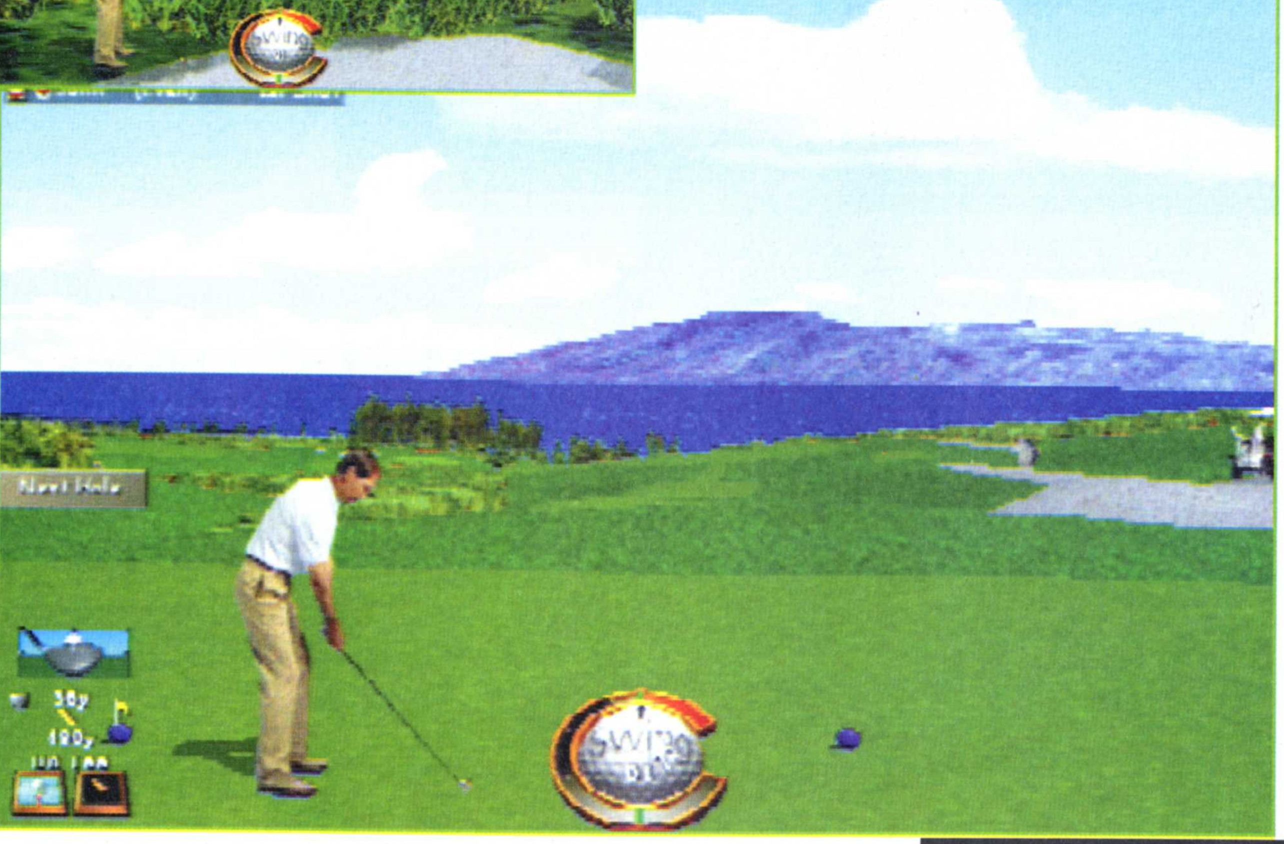


LINKS LS

Monsieur Plus



La vamp des simulations de golf est de retour dans une version proposant trois nouveaux parcours et surtout une réalisation encore plus racoleuse. Pour ceux qui ne connaissent pas Links, c'est sans aucun doute la simulation de golf la plus aboutie jamais créée sur PC. Non seulement elle est régulièrement mise à jour, comme c'est le cas avec cette version, mais en plus l'éditeur, Access, propose un suivi non négligeable en sortant de nouveaux parcours. Actuellement seize parcours sont disponibles et Links LS peut les utiliser, ce qui vous fait, avec les trois de Links, un total de dix-neuf parcours, soit 342 trous. Pas mal, non ? Les additifs à Links LS concernent une amélioration du rendu des parcours, un mode multi-joueurs en réseau implémenté, de nouveaux golfeurs digitalisés dont le célèbre Arnold Palmer, et de nouveaux modes graphiques qui peuvent aller jusqu'à 1 600 x 1 200 en 16,7 millions de couleurs (en fonction de votre configuration). L'interface est toujours aussi facile à utiliser. Pour peu que vous sachiez manipuler votre souris, cela suffit pour avoir le bonheur d'arpenter les parcours. Pour votre plus grand plaisir, le programme vous permet même de visiter le club-house. Autant vous le dire tout de suite, si vous possédez une configuration Pentium avec de bonnes cartes, Links LS est indispensable dans votre logithèque, ne serait-ce que pour la beauté des parcours. Access maintient la barre très haut. La concurrence va avoir du mal à la dépasser.



Note :
★★★★☆

Éditeur :
Access

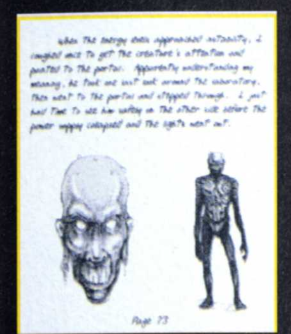
Genre :
Golf

Config. :
486 DX2 66, 12 Mo sous Dos, 16 Mo sous Windows, Carte vidéo 1 Mo, CD 2X

ns de
e est
chiez
heur
ir, le
use.
une
S est
pour
haut.

Lighthouse

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Sierra







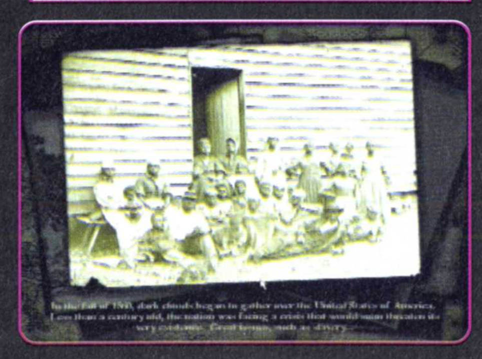


Sierra nous a rarement habitués à des jeux en vue subjective, dite aussi “à la première personne”. À part Shivers... Tiens, en en parlant, ça me fait fortement penser à Shivers, cette affaire. Ça se passe dans un phare, dans l’Oregon ; alors qu’un mec fait son boulot de “pharier”, une tempête “méta-cosmique” de magnitude anticyclonique 24 se déclenche. On entend les cris d’un bébé dans l’édifice. Le gardien du phare a juste le temps de vous appeler pour vous dire que quelque -chose ne tourne pas rond ; il a laissé un message sur le répondeur :
- “Allo Huston ? Décroche, je sais que t’es là, vieux bandit ! Dis donc, c’est normal les éclairs bleutés qui lèchent les carreaux de ma guérite ? Je crois qu’on a une couillllllllllllll...”
Tel un homme du monde marchant dans un restaurant de luxe, d’un pas assuré mais pourtant lent, vous allez rejoindre votre pote qui vient tout simplement d’ouvrir la porte d’une 4e dimension ; remarquez, on sait pas si c’est la 4e ou la 10e. Ça doit pas être la 4e d’ailleurs, celle là je l’ai vu à la télé : elle est bleue avec du poil autour.
Sierra se diversifie : après les éternelles guimauves que sont les Heroes Quest ou les King Quest, après les excellents Larry ou les Space Quest puis les “jeux vidéo en vidéo”, ils signent ici leur deuxième jeu entièrement en 3D. Si Shivers péchait parfois par quelques défauts de jeunesse (c’était, pour résumer, un peu chiant à la longue), les scénaristes semblent en avoir tiré les leçons : Lighthouse (Le Phare pour les anglophobes) est bel et bien un jeu d’aventure intéressant. Mais là encore, quelques imperfections : vous jouez le rôle d’un gars qui est censé connaître l’endroit. Mais c’est quand même vous, avec vos méninges, qui réparerez le circuit électrique de la maison, c’est vous qui en réfléchissant trouverez la clé cachée de la porte. En ce sens, on s’implique beaucoup moins dans l’histoire. Par contre, l’ambiance est au rendez-vous : c’est flippant. D’autre part, l’ensemble est un peu lent, manque d’énergie et c’est un peu pauvre graphiquement.

American Civil War



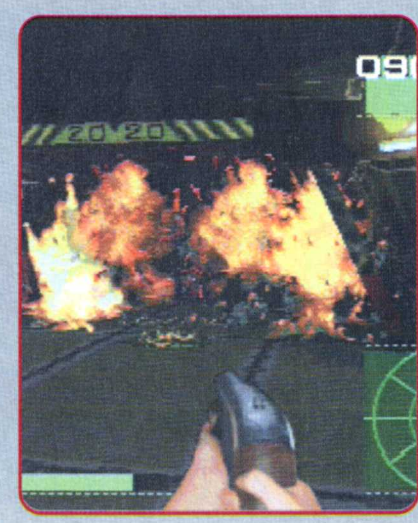
Note : ★★☆☆☆ / **Éditeur :** Interactive Magic



Les Américains semblent s’intéresser ces derniers temps à une période guère rose de leur histoire. La guerre civile, à la fin du XIXe siècle marqua le peuple américain tout entier. Après Battleground Gettysburg d’Empire, c’est au tour d’Interactive Magic de s’y coller. Vous avez bien entendu le choix entre les Nordistes et les Sudistes. Votre champ d’action est plus large que dans Battleground Gettysburg pour la bonne et simple raison qu’ici, le programme reprend la guerre de Sécession dans son intégralité. Fonctionnant sous Windows 3.11 ou 95 et donc avec une interface simple et efficace, American Civil War ne possède pas, à l’instar de sa consœur, une réalisation aguicheuse. Graphiquement pauvre et dépouillé, ACW semble destiné aux “Wargamers” solides et entraînés pour qui l’habillage n’a aucune espèce d’importance. Pour les autres, les novices entre autres, je conseille plutôt son concurrent. Dommage que le jeu n’ait pas bénéficié d’une réalisation plus moderne.

Ouaaaargh !

C’est juste une petite news, comme ça en passant : on a vu Alien Trilogy, une version loin d’être définitive. Pour ceux qui n’ont jamais entendu parler de la Playstation, la console de Sony, sachez que sur cette machine, ce fut un grand hit. On y a joué : c’est assez joli et l’ambiance flippante est là. On vous en reparlera.



HIND

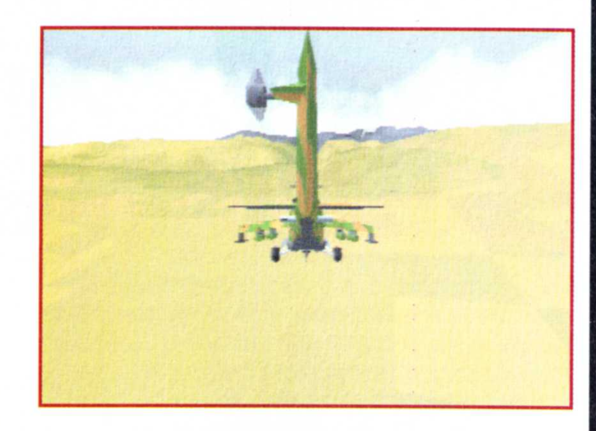
Du rififi chez les Rouges !

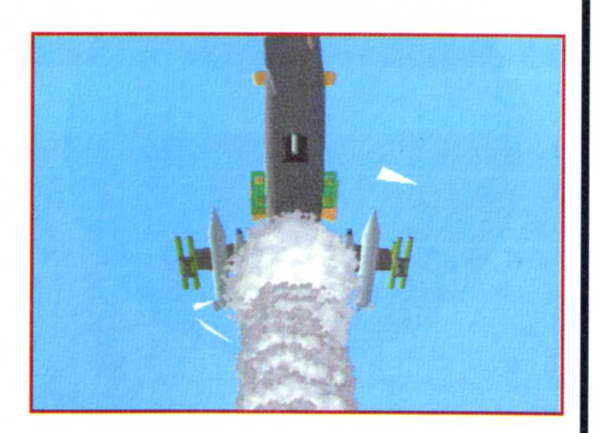
Après nous avoir gratifiés d'un excellent simulateur d'hélicoptère de combat américain nommé Apache Longbow, Digital Integration réitère sa proposition avec cette nouvelle simulation ayant pour véhicule principal le Hind, un hélicoptère de l'ex-Union soviétique.

Sans équivalent dans le monde occidental, cet appareil présente des caractéristiques impressionnantes. Proposant pas moins de trois zones de combats (Afghanistan, Corée et Kazakhstan), cette nouvelle production s'inscrit dans une gamme de produits qui devraient conduire à terme à un champ de bataille virtuel. D'ailleurs, c'est la première fois que les programmeurs incluent des troupes au sol.

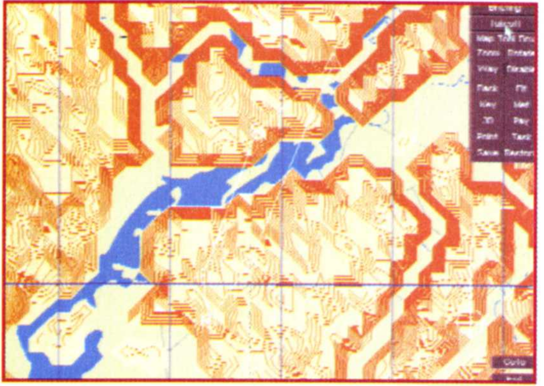
Techniquement sans fioritures, Hind nécessite néanmoins une bonne configuration pour profiter pleinement des combats aériens. Toutes les options communes aux softs du même genre sont présentes comme les missions d'entraînement, les campagnes, le choix de l'armement, etc. Le jeu à deux est possible via réseau ou modem. Le manuel bien documenté vous permettra d'apprécier ce simulateur à sa juste valeur. Toutefois, par le réalisme d'un tel produit et malgré des modes "arcade", Hind est destiné aux pilotes chevronnés que des heures et des heures d'entraînement ainsi qu'une lecture assidue du manuel ne rebutent pas. Mais au final, quel plaisir de piloter un engin de cette renommée !











Note : ★★★★☆

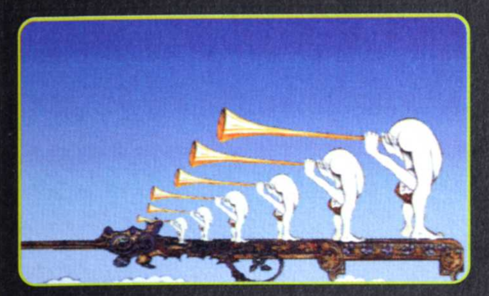
Éditeur : Digital Integration

Genre : Simulation d'hélicoptère

Config. : 486 DX2 66, 8 Mo de Ram, CD 2X



Monty Python & the Quest for Holy Grail







None shall pass. Si ces mots ne vous disent rien, allez chez votre revendeur de cassettes vidéo ou chez votre "lokateur" et dites aux employés : "I'm Arthur, king of the Britains. Give me the videotape of Holy Grail". S'il vous répondent que vous êtes dans une communauté anarcho-syndicaliste et vous invitent à aller vous faire voir, vous êtes sur la bonne voie mais vous devrez la payer. Sinon, vous pouvez toujours vous rabattre sur ce jeu. Le menu est très simple : "La Quête" (voir le film), ou "Registration". Cette dernière est un peu longue (125 questions) sur des sujets très divers. Au terme de ces questions, vous pourrez jouer. En fait, ce ne sont pas vraiment des jeux, disons plutôt des pastiches. À chaque tableau, chaque nouveau lieu découvert, vous avez la possibilité de participer à un de ceux-ci. Au menu : un clone de Tetris dont les figures sont des curés, un jeu de combat où il faut couper les quatre membres du chevalier noir. Lorsque vous l'aurez allégé de trois membres, un message apparaîtra en lettres de sang : "FINISH HIM !". Votre quête aux noix de coco se compose de petites choses comme ceci. Bref, c'est pas vraiment un jeu mais ça fait passer d'agréables moments. Ni, ni.

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** 7th Level

Fire Fight



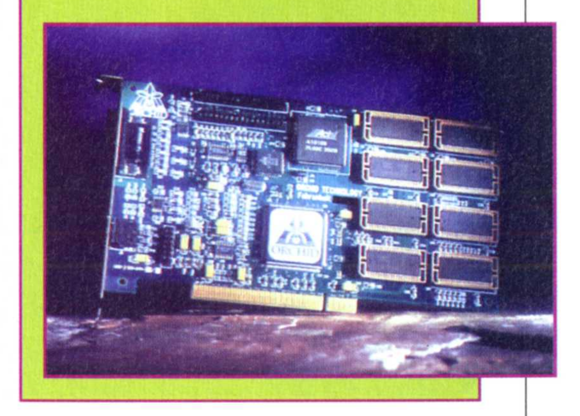


On croit rêver ! Voilà que la presse est unanime sur un Shoot'Em Up, un simple Shoot'Em Up ! Pourquoi ? Par nostalgie de l'Amiga ? Sans doute pas, car à moins d'avoir une machine puissante, ce jeu rame légèrement, même en VGA malgré les "Plug-in" comme DIRECT X qui sont censés accélérer les jeux sous Windows 95. L'Amiga, ça marchait ou pas, mais on avait assez souvent droit à des scrollings de toute beauté. Quand au SVGA, il faut une machine surpuissante pour arriver à des résultats corrects. Alors pourquoi ? Eh bien parce que Fire Fight est passionnant, que même s'il n'est qu'un Shoot, il possède bon nombre d'aménagements qui en font déjà une référence. Tout d'abord, vous possédez à peu près les mêmes options qu'un... Doom-like ! Vous "straffez" (straffer, c'est se dépacer latéralement à gauche ou à droite), accélérez, changez d'armes, ramassez des munitions, vous vous cachez derrière des murs pour éviter les tirs ennemis ! Et puis, dans chaque niveau, vous aurez droit à une ou deux missions spécifiques : tracter des explosifs à bord de votre vaisseau pour les redéposer un peu plus loin, en territoire adverse par exemple. Vous effectuerez aussi des sauvetages, en brave petit soldat des forces de libération de l'oppresseur ennemi. Ça se joue en réseau bien sûr... Vos chefs vous tiendront au courant des événements par écran interposé en vous donnant de nouveaux ordres au fur et à mesure de votre progression. Les missions vont donc de rebondissement en rebondissement et c'est un peu cela qui fait le charme du jeu. Vous constaterez aussi que ce n'est pas une 2D ordinaire. Le scrolling différentiel est largement pratiqué, cela donne pas mal de relief à l'ensemble.

Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Electronic Arts

La course au standard

Dans peu de temps, le marché du PC va être un joyeux bordel (voir notre dossier dans ce même numéro) ! MMX ou cartes graphiques accélératrices ? Pentium 200 ou Cyrix ? Orchid ouvre les hostilités en y allant de sa carte accélératrice 64 bits. Je vous passe les termes techniques avancés et quasi incompréhensibles qui caractérisent cette carte. Elle a obtenu de bonnes performances aux différents tests Winbench et Winstone, est compatible avec de nombreux systèmes d'exploitation et devrait accélérer de nombreuses applications, corriger les perspectives en mappant les textures, éviter les scintillements ou encore apporter des effets de transparence. Son nom ? la Fahrenheit Video 3D. Son prix ? 1 400 francs environ. Elle est fournie avec 2 Mo de DRAM, en bus PCI.

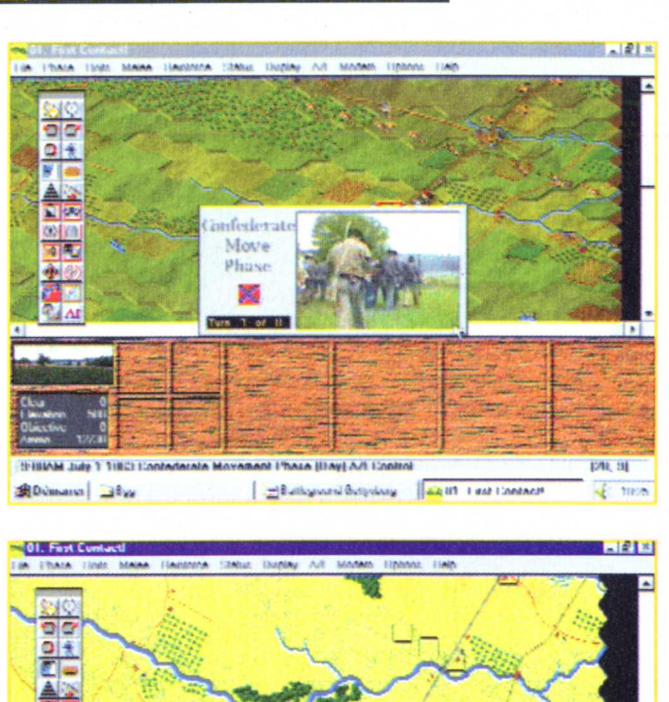


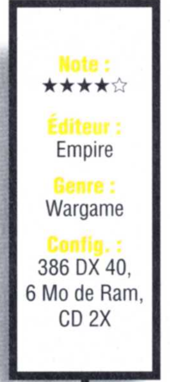


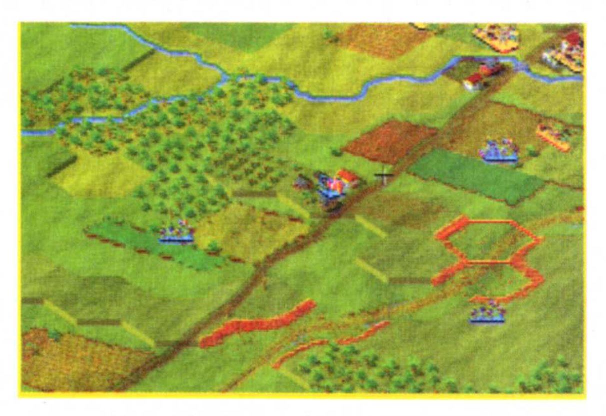
Battleground Gettysburg

Nord et Sud

Adeptes de Wargames, réjouissez-vous ! Avec Battleground Gettysburg, Empire lance là une ligne de Wargames des plus convaincants. Fonctionnant sous Windows 3.11 ou 95, Battleground Gettysburg vous propose de revoir à votre manière les batailles qui eurent lieu lors de la guerre de Sécession. Vous avez le choix entre les Nordistes et les Sudistes. Le programme tient compte d'un public de débutants puisqu'il vous est permis d'avoir son aide. Ainsi, vous pouvez ne gérer qu'une partie de l'armée. Avec une interface conviviale ne nécessitant que peu de temps d'apprentissage, vous allez découvrir un Wargame graphiquement riche et réussi. Pour parfaire encore plus l'habillage, les auteurs ont inclus une flopée de scènes vidéo illustrant vos exactions sur les champs de bataille. Pour ceux qui veulent aller plus loin, il existe même un éditeur de scénarios. Comme tout jeu moderne, BG permet de jouer par modem. Que demander de plus à un produit de ce genre ? Si les combats entre yankees et rebelles ne vous intéressent pas, il existe Battleground Ardennes qui retrace la bataille des Ardennes lors de la Seconde Guerre mondiale, ainsi que Battleground Waterloo. Si avec ça vous ne trouvez pas votre bonheur, on ne peut plus rien pour vous.







Cyberstorm

Les robots bipèdes ont, depuis le film "L'Empire contre-attaque" beaucoup inspiré les créateurs de jeux vidéo. Il n'y a qu'à penser à Mechwarrior et toutes ses déclinaisons. Sierra/Dynamix nous propose une détente agréable avec ce type d'engins, bien qu'ils ne s'affrontent pas en face-à-face mais en vue du haut. Eh oui, ce jeu n'est autre qu'un Wargame. Mais boudiou ! Que ça nous change des allemands, anglais, français ou russes ! Les déplacements des robots sont animés de fort belle façon et il existe une partie gestion aussi importante que dans Mechwarrior : son type, son pilote, ses armes, son blindage... On les perfectionne en achetant du matos. On gagne de l'argent en réussissant des missions, bref, ça reste quand même un peu classique. L'intérêt vient plus de l'habillage que d'autre chose. C'est exceptionnellement beau. Je ne sais pas si vous avez eu l'occasion de voir tourner Fire Fight, mais les décors, les robots et animations diverses sont tout aussi beaux. On sent bien l'utilisation de Direct X dans ces différents softs. Ça bouge merveilleusement bien. Remarquez, pour un Wargame à hexagone, il ne faut pas des ressources énormes !





Note : ★★★☆☆ / **Éditeur :** Sierra/Dynamix

Super Stardust '96

Note : ★★★☆☆ / Éditeur : Gametek







Sorti tout d'abord sur Amiga il y a un peu plus de deux ans, Super Stardust '96 vient désormais côtoyer les CD-Rom et disques durs de nos PC. Ce jeu d'action pure et dure fonctionnant sous DOS bénéficie d'une réalisation de qualité. Les divers objets ont été réalisés à l'aide de la technique du Ray-Tracing, ce qui les rend presque palpables. Côté jeu, il s'agit toujours d'un Shoot'Em Up dans la pure tradition du genre. Ici, la trame historique a bien peu d'importance. Aux commandes d'un vaisseau spatial, le Panther PX2i, votre mission (si vous l'acceptez) consiste à éliminer tout simplement tout ce qui entrave votre progression : météores, mines, lames, vaisseaux ennemis et, bien évidemment, boss de fin de niveaux. Vous disposez pour ce faire d'armes dévastatrices à faire pâlir un X-Wing. Cela va du simple tir de base au fusil à plasma en passant par le lance-flammes ou encore le fusil explosif. Par ailleurs, divers bonus peuvent être récupérés, comme par exemple de l'énergie, des bombes ou bien des boucliers. Bref, vous avez réellement de quoi faire du grabuge. Le soft vous permet aussi de paramétrer l'inertie de votre vaisseau ainsi que le niveau de détails pour que cela convienne à votre machine. Avec ses musiques CD rythmées soutenant parfaitement l'action, sa difficulté progressive et son excellente jouabilité, Super Stardust '96 est un produit idéal pour se défouler après une dure journée de labeur.

Striker 96

Note : ★★★☆☆ / Éditeur : Acclaim









Les jeux de foot fleurissent comme fleurs au soleil ces derniers temps sur PC. Euro 96, Kick Off 96, Zidane Football Onside et consorts, on ne sait plus où donner de la tête ! Voilà maintenant qu'Acclaim entre dans la danse avec Striker 96 (déjà disponible sur les consoles 32 bits de Sega et Sony). Celui-ci se démarque du tas par une réalisation de bonne facture avec des graphismes détaillés en VGA ou SVGA (Pentium hautement recommandé). Le terrain de foot est modélisé en 3D, ce qui n'est nullement le cas des joueurs, qui eux sont en 2D ; leurs mouvements sont assez réalistes. En parlant des joueurs, sachez que ces derniers peuvent presque tout faire : passes, têtes plongeantes, tacles et j'en passe. Chaque footballeur dispose de caractéristiques propres. Certains sont plus rapides que d'autres, etc. Comme tout bon jeu de foot qui se respecte, il vous est bien sûr possible de jouer avec un(e) ami(e), ou même à plusieurs selon le mode sélectionné. Les matchs se déroulent soit dans un stade ouvert (donc soumis aux conditions atmosphériques), soit en "indoor". Dans les deux cas, le public n'hésitera pas à faire part de sa présence, le commentateur anglais non plus. Bref, ce sont des heures et des heures de jeu qui vous attendent avec ce titre plus orienté arcade que simulation (la balle "collant" au pied). Et si je vous dis que la prise en main est immédiate et que le titre regorge de pas moins de quarante et une équipes...

LE PC EN PLEINE MUTATION

par Sylvain SIMONEAU

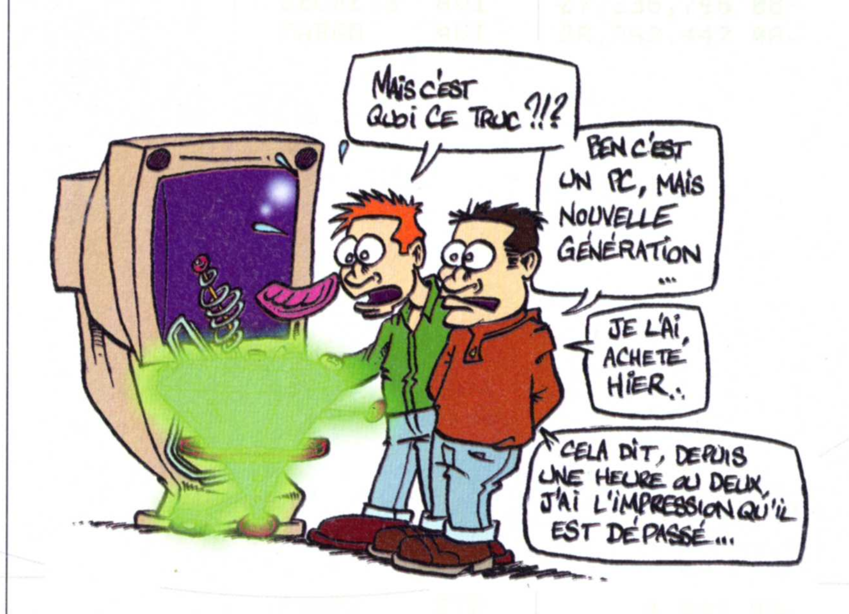
Si vous ne savez pas quoi faire de votre argent, vous avez raison de vous intéresser à l'informatique. Parce que dans ce domaine, les constructeurs, eux, savent quoi faire du vôtre.

On vit une drôle d'époque : d'un côté, les progrès technologiques appliqués à l'informatique nous procurent des moments de jeu inoubliables. Il suffit de se rappeler la première fois où l'on a joué à Doom, des heures passées à sursauter dans le noir, le casque sur les oreilles… De l'autre, ces mêmes progrès nous poussent à dépenser des milliers de francs pour acquérir le *nec plus ultra*, Pentium, carte graphique accélératrice, carte-son 32 canaux, etc., en sachant pertinemment que la valeur de ce PC avoisinera le niveau de la mer au bout d'un an. La preuve ? Avez-vous déjà essayé de vendre du matériel informatique par petite annonce ? Si la réponse est affirmative, vous avez pu constater que la course technologique a fait disparaître le marché de l'occasion. Les particuliers ont tellement peur d'acquérir du matériel dépassé que le réflexe est d'acheter systématiquement du neuf.

De nos jours, l'espérance de vie d'un PC ne dépasse pas un an. Ce délai atteint, la découverte de nouvelles techniques de programmation laisse le processeur sur le carreau, à bout de souffle, incapable de suivre le rythme. Et c'est la ronde infernale, des composants plus évolués apparaissent, permettant de jouer à des jeux encore plus complexes, etc.

Le tableau est noir ? Ce n'est encore rien par rapport à ce qui se prépare. La presse internationale est enthousiasmée par les projets en cours chez les constructeurs, et il faut avouer qu'il y a de quoi. Mais l'avion qui transporte les joueurs que nous sommes vers le paradis des jeux en 3D va traverser une zone de très très fortes turbulences. Bien malin qui peut dire à quel moment on pourra acheter un PC équipé de telle ou telle technologie. L'espérance de vie d'un PC va en diminuant, certes pour le plus grand bonheur des joueurs, à défaut de celui des acheteurs. En attendant, nous ne sommes que de simples spectateurs dans la guerre qui oppose les industriels de l'informatique. Comme d'habitude.

Pour vous faire une idée de ce qui vous attend dans ce monde meilleur, les pages qui suivent décrivent les enjeux et les recherches en cours. Attachez vos ceintures ! ▸▸▸



C

IONEAU

E

N

c., en
e ce PC
t d'un an.
vendre
nonce ?
z pu
e a fait
es
érir du
cheter

PC ne

e
ur le
e suivre
des
,
e plus

rien par

es
rs, et il
on qui
nes vers
une
Bien
pourra

C va en
onheur
teurs.
simples
les

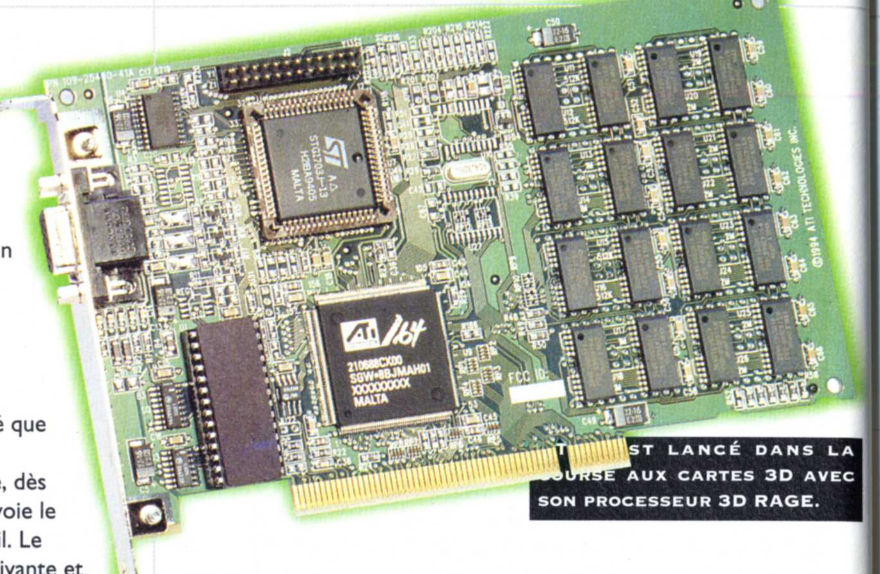
s attend
suivent
en

200 MHZ

128 BITS

LES CARTES GRAPHIQUES

L'image parvient à votre moniteur grâce à la carte graphique, mais elle s'affiche plus ou moins vite selon ses caractéristiques. Or, quelles qu'elles soient, elles tendent toutes vers le même but : soulager le processeur de l'ordinateur des tâches les plus ingrates, afin qu'il manipule plus de détails dans le même laps de temps. Dans la "préhistoire", les cartes graphiques se la coulaient douce. Elles n'avaient aucun remords à laisser le processeur calculer l'apparence d'un petit cercle alors que celui-ci savait compter plus vite que Charlie Babbitt dans "Rain Man" et accomplir des tâches autrement plus nobles. Désormais, les cartes graphiques prennent leurs responsabilités. Elles possèdent leur propre processeur intégré, hyper-spécialisé et donc bien plus limité que celui du PC. Luxe suprême, elles possèdent leur propre mémoire, directement soudée sur la carte. En conséquence, dès qu'il y a une tâche d'ordre graphique à accomplir, le PC envoie le tout à la carte graphique, presque sans y jeter un coup d'œil. Le processeur du PC peut immédiatement passer à la tâche suivante et le gain de performance est surprenant.

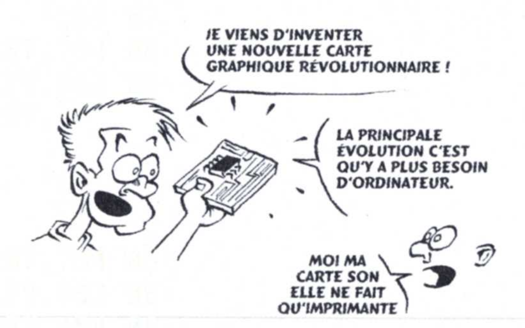


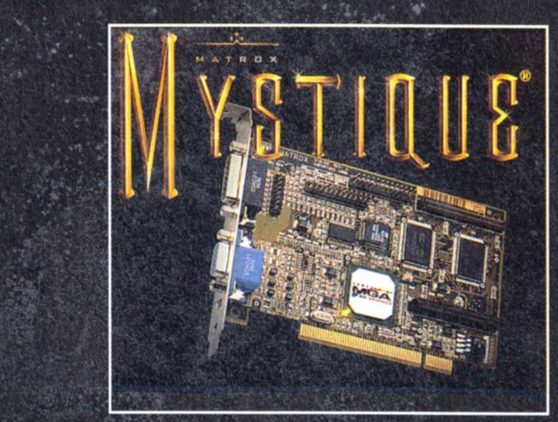
...ST LANCÉ DANS LA ...URSE AUX CARTES 3D AVEC SON PROCESSEUR 3D RAGE.

Que peut-on améliorer après avoir doté la carte graphique d'un processeur et d'une mémoire ? En premier lieu, le processeur, évidemment. Chaque constructeur se gargarise à juste titre de pouvoir manipuler tant de polygones par seconde, tant de "texels", de compresser les images à plaquer sur les polygones, de rafraîchir l'affichage à tant de mégahertz, avec une "bande passante" phénoménale, etc. Si l'énoncé des performances est peu romantique, le progrès est incontestable. Cela signifie que des jeux en 3D comme Duke Nukem 3D, Quake ou Unreal sont très fluides : chaque fois qu'un personnage bouge dans le jeu, il faut calculer l'orientation des polygones qui forment la tête, par exemple, sans compter le calcul des ombres et la réflexion de la lumière en fonction de l'angle, etc. Quand un jeu tourne ne serait-ce qu'à quinze images par seconde, le fait que la carte graphique se charge de tous ces calculs, pour tous les polygones affichés à l'écran, améliore sensiblement la fluidité. Plus le processeur de la carte est évolué, plus l'affichage est fluide. Certains vont même jusqu'à câbler sur leur carte graphique des circuits en fonction des bibliothèques de programmation (par exemple pour Direct 3D, ActiveX ou DirectDraw de Microsoft, RenderWare, etc.).

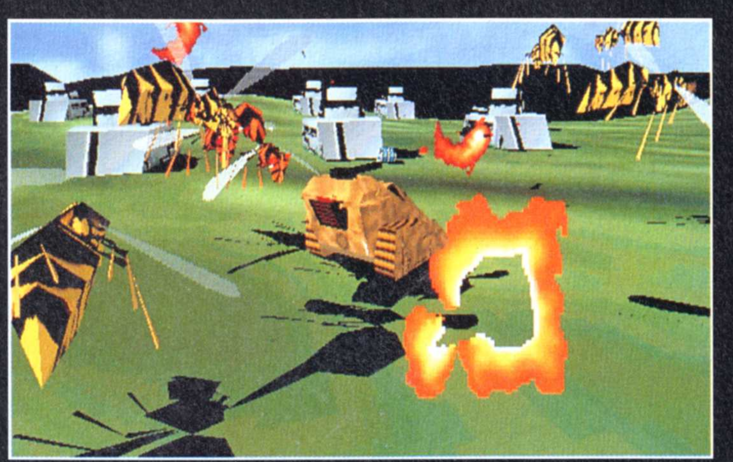
«ELLES TENDENT TOUTES VERS LE MÊME BUT : SOULAGER LE PROCESSEUR DE L'ORDINATEUR..."

Outre le processeur, on peut aussi améliorer la mémoire vive de la carte. Dans ce domaine, il ne se passe pas un mois sans nouveautés : on trouve maintenant sur le marché de la DRAM, EDORAM, VRAM, WRAM, SGRAM... Chacune possède ses avantages en terme de rapidité et ses inconvénients en terme de prix. Les plus rapides, et donc les plus chères, sont les trois dernières. Enfin, les cartes peuvent intégrer des puces spécialisées dans le décodage MPEG, pour la vidéo, ou encore des récepteurs télé et radio ! En bref, la tendance est à l'intégration de plusieurs fonctions dans une seule carte (on voit même apparaître des cartes à la fois graphiques et sonores), mais l'intérêt ne concerne pas la rapidité. ▸▸▸

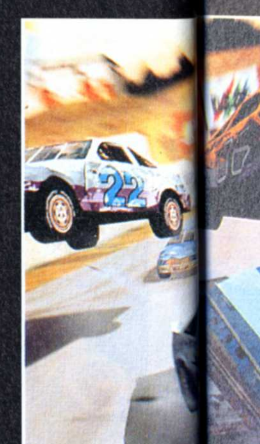




LA MYSTIQUE EST LA CARTE 3D DE MATROX QUI SERA LIVRÉE EN STANDARD AVEC PLUSIEURS JEUX.



SCORCHED PLANET CHEZ CRITERON.





DESTRUCTION DE... ...Z PSYGNOSI...

Bon, tout cela est bien intéressant mais ne nous dit pas ce que sera le standard de demain. Une chose est sûre, les cartes graphiques auront des processeurs de plus en plus rapides, idem pour la mémoire. Les circuits électroniques pourront transporter encore plus de données à la fois (la tendance est actuellement aux circuits 64 bits, en attendant la généralisation des 128 bits). La grande bataille concernera la compatibilité avec les standards de programmation : le processeur parle-t-il le même langage que les pilotes vidéo de DirectTruc, utilisé par tous les programmeurs de jeux ? Parmi les éditeurs de bibliothèques de programmation, le premier qui s'imposera et qui saura évoluer en permanence dictera aux constructeurs de cartes la marche à suivre. Et puisque Microsoft est en train d'imposer aux joueurs un système d'exploitation (Windows 95) susceptible de tuer le DOS, il a de grandes chances d'établir un standard. Jusque-là, nous ne pouvons qu'attendre et patienter…

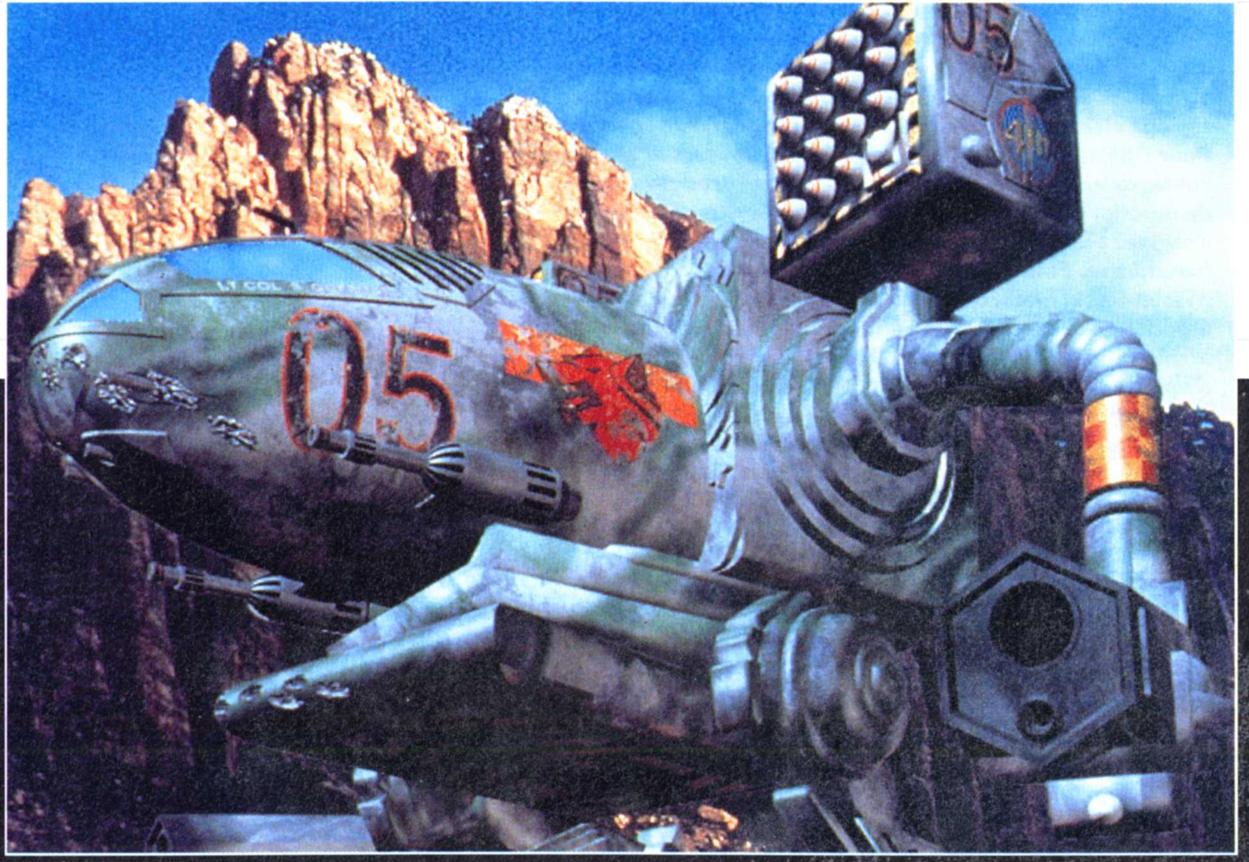
Citons tout de même la percée de Videologic, qui entend prendre le problème à revers en imposant à la fois son processeur et ses pilotes. D'autres s'y sont pourtant déjà essayés, comme Creative Labs qui sortit une carte VLB quand le PCI l'avait déjà dépassée. La puissance et la fluidité de la technologie Power VR repose sur une combinaison parfaite entre le processeur PCX 1 et des pilotes logiciels optimisés. Effets de transparence, ombres, éclairages variables, brouillard, et tout cela appliqué à plus de 250 000 polygones en 30 images/seconde, 16 millions de couleurs et à une résolution de 640 x 480 ! Enfoncées, les consoles de jeux 32 bits ! D'ailleurs, pour démontrer la puissance de cette carte, Tekken et Rave Racer (nouvelle version de Ridge Racer) ont été développés dessus et les premiers résultats font oublier les versions Playstation. En accord avec NEC, Videologic travaille à l'intégration de Power VR sur console et borne d'arcade. Sur PC, la carte devrait être commercialisée aux alentours de 1 000 F seulement, car elle intègre des avancées technologiques permettant de réduire son coût de production. Videologic, bon prince, a proposé à Microsoft de prendre en compte son processeur dans le module Direct 3D de Windows 95. La réponse tarde à venir. Du coup, Videologic est allé proposer ses propres pilotes, qui ont été acceptés par de nombreux éditeurs de jeux. Le match s'annonce passionnant. ▸▸▸

LES CARTES-SON

De ce côté, étrangement, rien ne bouge, ou presque. Les innovations technologiques apportent rarement des bouleversements, et il faut dire que tous les regards sont tournés du côté d'Internet et des solutions à apporter pour transmettre des sons de façon compacte sur la ligne téléphonique.

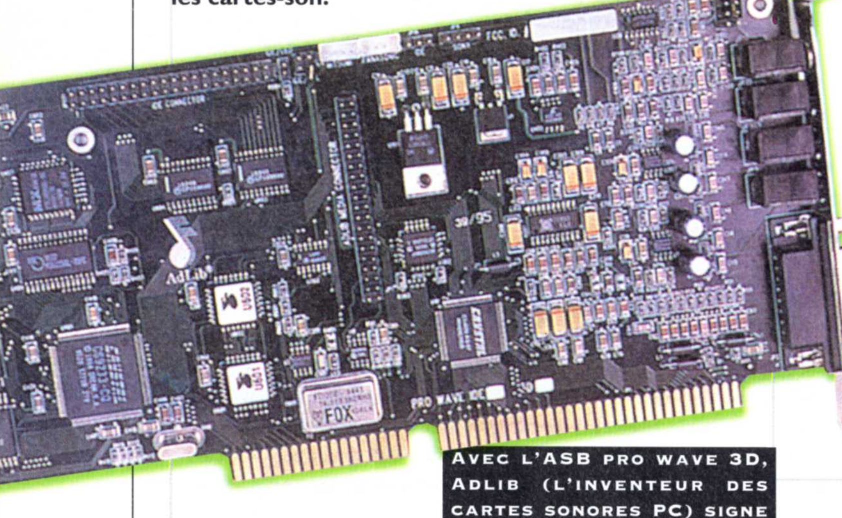
Pour l'instant, le problème majeur des constructeurs se pose en ces termes : faut-il adopter le standard Sound Blaster pour être reconnu par tous les jeux du marché, sans exception, ou faut-il développer son propre standard et être ainsi libre d'évoluer, au risque de ne pas être reconnu par les jeux ? De plus en plus de constructeurs optent pour la première solution et il faut peut-être voir là la raison de la stagnation technologique. Le dernier coup de foudre des joueurs a eu lieu en présence de la technologie Wave Table. Des sons enregistrés avec de vrais instruments sont stockés dans une mémoire morte installée sur la carte. Lorsqu'il faut jouer un fichier MIDI, dans lequel des codes décrivent la durée de la note, sa hauteur, quel instrument la joue, etc., la carte va chercher l'extrait enregistré de l'instrument concerné et triture le son pour le ▸▸▸

«LES INNOVATIONS TECHNOLOGIQUES APPORTENT RAREMENT DES BOULEVERSEMENTS”



MECH WARRIOR 2 CHEZ ACTIVISION.

conformer à ce qui est écrit dans le fichier. Avant, la carte-son tentait de simuler l'instrument grâce à un synthétiseur, la puce qui a donné son nom aux claviers électroniques qui les hébergeaient avant l'avènement de l'informatique. L'autre amélioration dans ce domaine concerne la simulation de la position de la source sonore dans l'espace. On connaissait la stéréophonie qui permettait de savoir si le monstre du jeu venait de la gauche ou de la droite. On connaît maintenant le son en 3D, qui permet aussi de savoir s'il est devant ou derrière. Comme avec les cartes graphiques, un processeur spécialisé dans ce domaine se généralise sur les cartes-son.

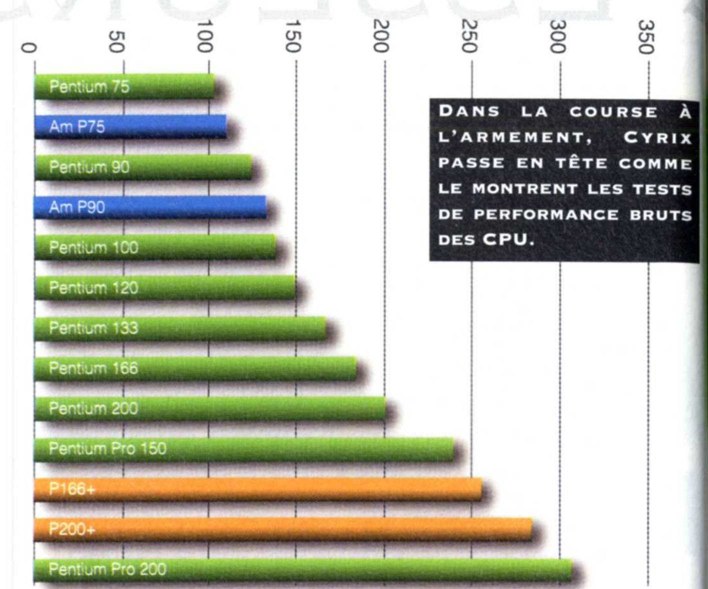


Avec l'ASB Pro Wave 3D, Adlib (l'inventeur des cartes sonores PC) signe son retour.

Le changement aura sans doute pour nom Wave Guide. Il était question, voilà un an, de cette technologie révolutionnaire qui prend actuellement du retard. MediaVision, Korg et Yamaha travaillaient sur une carte capable de décrire les sons par formules mathématiques. Le principe est simple mais difficile à mettre en œuvre. Tous les paramètres d'un instrument (tessiture, volume, harmoniques naturelles, etc.) sont d'abord modélisés. Quand on a besoin de lui faire jouer un son, toutes ces données sont englouties par un processeur spécialisé qui produit alors les signaux électroniques nécessaires à la production de ce son. Pour l'instant, on sait lire les données numériques et les convertir en signaux, mais on ne sait pas les produire à partir de descriptions générales. Or, avec un tel système, vous imaginez bien qu'on peut modifier tout un ensemble de paramètres. Pourquoi se limiter ? Allons-y franchement et modélisons la modification du son lorsqu'il rebondit sur une aspérité de la paroi de l'instrument. On le fait bien en architecture pour évaluer la qualité acoustique d'une salle d'opéra... Avec la technologie Wave Guide, on peut créer un son produit par un saxo en cristal en forme de spirale de 3 km de diamètre ou par un piano en carton de 10 cm à l'aide d'un archet. Les prototypes existent, ils ont été montrés au CeBit en 1994, et le prototype du synthétiseur VL-1 de Yamaha, conçu sur cette technologie, existe lui aussi. Apparemment, le développement et le prix de vente sont plusieurs facteurs sur lesquels butent les constructeurs. On attend donc patiemment la suite des événements. Mais s'il fallait prédire un bouleversement futur dans ce domaine, il y a fort à parier qu'il prendrait l'apparence de cette technologie. ▸▸▸

Pas un constructeur qui ne fasse une carte sonore.

Les Proces



Dans la course à l'armement, Cyrix passe en tête comme le montrent les tests de performance bruts des CPU.

Et si tous les processeurs secondaires, sur les cartes graphiques et les cartes sons, étaient un beau jour rendus obsolètes ? Et si les constructeurs se décidaient enfin à câbler des fonctions multimédia sur leurs processeurs Pentium ? Avant de vous faire tourner la tête en vous parlant de la technologie MMX, voici un petit résumé du dernier affrontement entre constructeurs de microprocesseurs.

> **«Et si tous les processeurs secondaires, sur les cartes graphiques et les cartes sons, étaient un beau jour rendus obsolètes ?"**

Intel fut le premier à fabriquer des micro-processeurs pour PC mais AMD et Cyrix sont vite venus troubler sa tranquillité. Il serait plus juste de dire qu'ils sont venus lui grignoter quelques modestes parts de marché (27 % à eux deux). Impossible de devancer Intel quand on propose des processeurs à base de technologies ayant plusieurs mois de retard… On s'était habitué à la situation, la surprise a donc été de taille quand Cyrix a lancé son pavé dans la mare. Son processeur P 200 + est loin d'être à la traîne : il surpasse en performances le Pentium 200 d'Intel de 35 à 40 % selon plusieurs test indépendants. Et le plus drôle, c'est que le P 200 + est en fait cadencé à 150 MHz, lui. La claque pour Intel, d'autant que le Pentium Pro 200, le seul processeur d'Intel qui soit capable de battre un Cyrix, n'est pas adapté pour les jeux puisqu'il ne permet des gains de puissance que sur un sytème d'exploitation entièrement 32 bits comme Windows NT (Windows 95 est un simple "bâtard" qui incorpore trop de codes en 16 bits). ▸▸▸

Pour lutter contre la pression d'Intel, Cyrix vend des PC sous sa propre marque.



…OCESSEURS



L'arcade en 65 000 couleurs comme dans POD sera possible avec le MMX.

Les appellations des CPU selon Cyrix

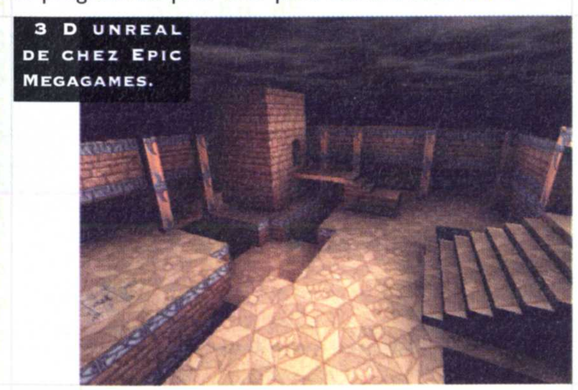
À quelle fréquence tourne le Cyrix P 120 + ? 120 MHz ? Non, ce CPU tourne à 100 MHz seulement. Ne criez pas à l'arnaque, l'appellation indique bien une puissance comparable d'après des tests au Pentium 120 d'Intel. Comparable et même légèrement supérieure, d'où le petit "+" à la fin de l'appellation. Le Cyrix P 200 + tourne ainsi à 150 MHz, mais avec une fréquence externe de 75 MHz, alors qu'Intel ne peut passer la barre des 66 MHz, d'où un gain de puissance.

Quelque chose nous dit que si Intel s'est fait griller sur son domaine de prédilection, c'est qu'il mobilise ses forces ailleurs. Même si les acheteurs ont perdu le fil à partir du Pentium 166, la commercialisation de nouveaux processeurs continue à un train d'enfer : Pentium 200, Pentium Pro 150, P 166 +, P 200 +, Pentium Pro 200… Comment croire qu'Intel ne se soit pas rendu compte qu'un simple changement de composants sur les cartes mères permettait de dépasser la barre fatidique des 66 MHz de fréquence externe ? Cyrix a tenté le pari et atteint les 75 MHz. Il serait plus crédible de dire qu'Intel entend engager des fonds dans une autre technologie majeure au lieu de chercher la vitesse, et préfère laisser ses concurrents défricher le terrain.

Le Cyrix P 200 + qui ridiculise le Pentium 200 d'Intel.

Il se pourrait bien qu'Intel préfère s'engager sur une autre route, celle de la diversification des talents de ses processeurs. Le 5 mars dernier, le constructeur texan a dévoilé les grandes lignes de son futur processeur P 55 C, à base de technologie MMX. L'auteur du communiqué affirmait que puisque la majorité des logiciels ont le même type de besoins (256 couleurs, son codé sur 16 bits, routines BSP pour les jeux 3D, etc.), Intel va câbler 57 nouvelles instructions sur son nouveau Pentium P 55 C. Beau geste, d'autant que ces instructions sont utilisées en moyenne à hauteur de 10 % dans le code des logiciels, mais leur exécution traditionnelle (c'est-à-dire avant MMX) représente 90 % du fonctionnement total du processeur. En câblant les routines, les 90 % en question vont se réduire à trois fois rien. D'autres améliorations sont prévues (nouveaux types de données, 8 nouveaux registres 64 bits, traitement parallèle des données). Le gain de performances annoncé procuré par MMX se situe entre 50 et 400 % !

Le processeur est compatible avec l'ensemble des logiciels qui existent déjà. Les développeurs, en revanche, vont pouvoir optimiser leurs programmes pour tirer parti des nouvelles ►►► instructions. Ubi Soft est prêt, avec POD, un jeu de course en réseau qui s'annonce superbe. Chez Epic Megagames aussi, le jeu en 3D Unreal est fin prêt. On n'attend plus que la commercialisation du P 55 C. Il sera produit en série au cours du quatrième trimestre et vendu à la fin de l'année (en langage humain, ça signifie vers l'été 97, si l'on s'en tient aux habitudes des professionnels de l'informatique). En toute logique, son prix devrait se situer aux alentours de 3 000 F (chiffre non officiel). Mais là encore, Cyrix tire son épingle du jeu car il a déjà adopté le MMX et prévu de sortir avant Intel des CPU de cette nouvelle génération (les M 2 qui remplaceront les M 1 du type Cyrix 200 +).



3 D Unreal de chez Epic Megagames.

À ceux qui croiraient cependant que le monde sera plus simple après le P 55 C, que les cartes graphiques se passeront de processeurs intégrés ou autres phantasmes de ce genre, qu'ils se ravisent : le P 55 C offrira des fonctions de base, et les processeurs spécialisés seront toujours indispensables. On ne donne pas un an aux programmeurs pour nous inventer des options délirantes, propres à faire tirer la langue au P 55 C. Pour notre plus grand bonheur, mais que vont dire nos banquiers ?

Le P 200 d'Intel est un mirage technologique.

Le bus série universel

Le Plug and Play auto-configurant les cartes internes du PC a tracé la route : les utilisateurs veulent de la simplicité. Quand on branche une souris, un modem ou une imprimante, ceux-ci devraient pouvoir fonctionner immédiatement, sans que l'on ait besoin de bidouiller pour savoir quel IRQ ou adresse est nécessaire à leur fonctionnement. Une nouvelle norme, l'Universal Serial Bus (USB), va permettre cela. Soutenue par les plus grands acteurs du marché PC (IBM, Compaq, Microsoft…), cette norme est déjà installée sur les cartes mères les plus récentes à base du Chipset Triton 2 d'Intel. Directement inspiré du port AppleTalk d'Apple, ce bus permet de connecter 127 périphériques qui se configureront d'eux-même et il supporte le Hot-Plug, c'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire d'éteindre la machine à chaque branchement.
Si à l'heure actuelle seuls les périphériques les plus lents sont concernés, on peut envisager que l'évolution de l'USB permettra de tout connecter (disques durs, CD-Rom, DVD…). Seul problème, si l'USB est disponible, aucun périphérique à cette norme n'est encore apparu sur le marché, mais avec de telles fées penchées sur son berceau, l'USB est promis à un bel avenir. ■

NE JOUEZ PLUS



US TOUT SEUL !

JH, 25 ANS, CHERCHE PARTENAIRES POUR MULTI-JOUEURS...

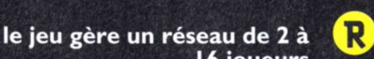
Par Jean-françois Molas

QUEL QUE SOIT LE TALENT DES PROGRAMMEURS, L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE RESTE BALBUTIANTE, ET RARES SONT LES JEUX OÙ L'ORDINATEUR EST UN ADVERSAIRE DE QUALITÉ. MAIS FACE À UN AUTRE JOUEUR, LES DIFFICULTÉS RÉELLES COMMENCENT !...

Un jeu que l'on connaît par cœur et dont on croit avoir épuisé toutes les finesses devient, en réseau, un nouveau challenge. Cette option, qui était encore jusqu'alors peu fréquente, est de plus en plus souvent proposée car elle augmente considérablement la durée de vie des jeux. En affrontant d'autres personnes qui jouent au moins aussi bien que vous, vous serez poussé dans vos derniers retranchements pour avoir une chance de gagner. Le jeu multi-joueurs procure vraiment des sensations nouvelles : stress de ne pas savoir ce que trame l'adversaire, fierté de battre des copains...
Par sa diversité et son intensité, le jeu multi-joueurs est le niveau le plus élevé du jeu, c'est pourquoi nous avons réalisé ce dossier afin de vous expliquer les types de connexion les plus courantes et les meilleurs jeux disponibles.

Les légendes

l'écran est divisé en plusieurs parties 

le jeu gère un réseau de 2 à 16 joueurs 

connexion par Modem 

connexion par Null-modem 

un seul écran pour tous les joueurs 

mode de jeu par Courrier (classique ou électronique) 



LES JEUX EN RÉSEAU

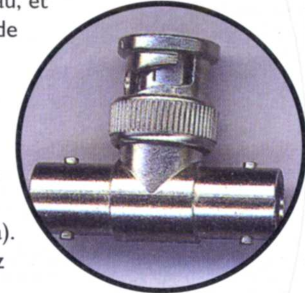
Le PC, ordinateur professionnel, fut vite transformé en machine de jeu par de petits futés qui se sont aussi rendu compte que l'on pouvait détourner le réseau d'une entreprise pour y faire tourner des jeux multipostes. Ce type de jeu a véritablement décollé avec le légendaire Doom, qui fit «sauter» plus d'un réseau (des programmes furent même conçus pour tracer et interrompre automatiquement les parties sauvages). Le jeu en réseau est le niveau le plus élevé du jeu multi-joueurs car il est le seul à permettre des affrontements à 16 joueurs et plus. On peut donc élaborer des stratégies d'équipes, avec alliances et trahisons. Mais à la fin, il n'y a toujours qu'un vainqueur.

PROCÉDURE D'INSTALLATION

Ce type d'installation nécessite l'achat de cartes-réseau et de connectique.
Il faut une carte pour chaque PC qui sera connecté. La première question à se poser est le type de carte-réseau à acheter : BNC ou RJ45 ? Laissez tomber les cartes en RJ45 (utilisant un câble proche de celui du téléphone) car il faut alors acheter un appareil (un HUB) qui gère le réseau et qui coûte au minimum un millier de francs.
La carte à choisir sera donc une carte BNC, compatible NE2000, et si possible validée Novell pour assurer un bonne fiabilité (dans ce cas, un logo est apposé sur la boîte et certifie que la carte a passé les tests de compatibilité).
Optez pour une carte ISA (les PCI étant encore trop chères) et «jumperless», c'est-à-dire configurable par logiciel sans avoir à bouger des cavaliers sur la carte. En effet, il faudra sans doute reconfigurer la carte pour qu'elle marche dans votre PC. Généralement, l'IRQ 9 et l'adresse 300 sont disponibles mais cela dépend bien sûr de votre machine ; c'est pourquoi il faut ▶▶▶

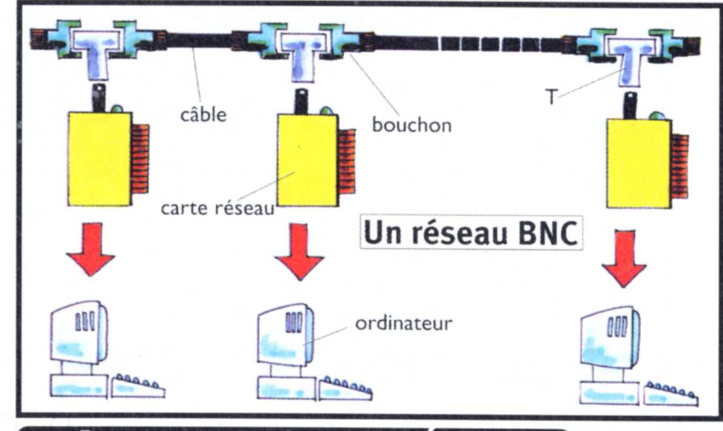
choisir une carte disposant d'un grand choix d'IRQ et d'adresses pour être sûr de l'installer sans problème. Les programmes récents de configuration se simplifient et permettent désormais de tester la carte à chaud (machine allumée) pour voir si elle n'entre pas en conflit.

Après la carte, il faut penser à la connectique. Sont nécessaires un «T» de raccordement (1 par carte-réseau), deux bouchons pour l'ensemble du réseau, et autant de câbles coaxiaux qu'il y a de machines moins un (s'il y a 4 machines, il faudra 3 câbles). Indiquez au revendeur la longueur de chacun des câbles en fonction de ce qui vous arrangera le plus (le câble peut faire 250 mètres alors pas de souci à se faire de ce côté-là). Prenez soin du câble car il est assez fragile.



Une fois les cartes installées, configurées et initialisées (grâce aux drivers fournis), il faut les relier entre elles. Pour cela, il faut mettre un "T" sur chaque carte, un câble pour connecter chaque T par paire et un bouchon pour fermer les deux extrémités de la chaîne de machines (voir le schéma).

Il ne vous reste plus alors qu'à installer un protocole, c'est-à-dire à lancer le langage qui permettra aux machines de communiquer entre elles. Le protocole "IPX" est celui qui est presque tout le temps utilisé dans les jeux et il sera généralement fourni avec les disquettes d'installation de la carte-réseau. Un autre protocole est parfois utilisé, surtout par la société Bullfrog (Hi Octane, Syndicate, Magic carpet..), c'est le protocole des réseaux Novell (Netbios) qui se rajoute après l'IPX. Le protocole se lance comme un programme exécutable sur chacune des machines du réseau (par exemple «ipx.com» si c'est le protocole qui a été fourni). Le réseau étant installé, il ne vous reste plus qu'à jouer.



Avantages/inconvénients

Jouer en réseau ne coûte pas très cher, contrairement à ce que l'on croit. Il faut compter environ 10 francs par mètre de câble, 150 à 250 francs par carte, et 30 à 50 francs par bouchon et T. Comme chaque joueur paye son matériel, on arrive à des factures individuelles de 200 à 300 francs maximum. C'est aussi la seule méthode (avec Internet) qui permet de jouer jusqu'à 16 joueurs (et plus) en même temps et surtout sans ralentissement, grâce aux débits élevés des cartes-réseau.

Jouer en réseau pose tout de même de gros problèmes d'organisation car il faut beaucoup de place (un appartement se transforme en capharnaüm avec seulement 4 machines et des fils qui partent dans tous les sens) et un moyen de transport pour amener les machines. Il y a aussi un risque d'endommager l'une des machines dans le transport, ou de se faire taper dessus par le voisin qui ne supporte plus d'entendre des affrontements au fusil à pompe à 3 heures du matin !...

Les jeux

La «famille» ID Doom

Doom, Doom2, Heretic, Hexen



4 versions d'un même jeu

Doom est le plus ancien jeu en réseau et il est longtemps resté le meilleur. Jouer à une partie de Doom, c'est se prendre une dose continue d'adrénaline, les doigts crispés sur le clavier : il est difficile d'imaginer le niveau de stress que procure le slalom entre les roquettes pendant que l'on vide son fusil à pompe sur le type en face... Le succès de Doom en réseau est dû à sa grande maniabilité et à sa simplicité, qui ont permis à beaucoup de joueurs de se familiariser rapidement avec le jeu. Les affrontements sont très "bourrins" mais ne sont pas entièrement dénués de stratégie (défense de points stratégiques...). Doom a un peu vieilli mais il reste toujours aussi sympa.

Dans la lignée de Doom, Id Software a sorti plusieurs jeux apportant diverses améliorations. Dans Doom 2, on dispose d'un fusil à canon scié qui permet de tuer un adversaire d'un seul coup ; dans Heretic, on peut voler et faire de la magie (on transforme les ennemis en poulets), et dans Hexen, on a le choix entre trois types de personnage pour essayer des tactiques différentes : qui, du guerrier ou du magicien, aura le plus de chances de survivre ?



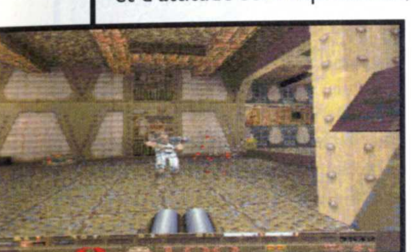




R M N — **Note en réseau : *****

QUAKE

Le fils spirituel attendu par 15 millions de "Doomers" est arrivé, et il a pour nom Quake. Alors que la famille Doom commençait à prendre de la bouteille face aux concurrents, Id Software se décide enfin à sortir du nouveau.
S'il y a un terme pour qualifier Quake, c'est bien "ambiance". Tout est fait pour donner au joueur l'impression d'y être. Les personnages sont en 3D texturée (les changements d'armes et d'attitude sont représentés, à la différence de Doom), le son est perçu selon la direction de son émission et les lumières sont en "Light Sourcing". Quake est une réussite incontestable et si vous avez de la place, sachez qu'il est capable de gérer un nombre de connexions infini en réseau.





Note en réseau : ***

TERMINAL VELOCITY



Terminal Velocity est l'équivalent de Doom dans les airs. Les vaisseaux, plus simples à manier que ceux de Descent, permettent de slalomer entre les montagnes ou au-dessus des nuages pour semer les adversaires. Pour repérer ces derniers, vous disposez d'un radar très performant qui vous permet rapidement de replonger dans l'action. Ce jeu bien réglé permet même de constituer des équipes.



Note en réseau : **

SYNDICATE PLUS (AMERICAN REVOLT)



L'intelligence artificielle a encore de gros progrès à faire quand on constate combien il est difficile d'affronter un Syndicat dirigé par un humain, alors qu'on a passé les missions contre l'ordinateur sans difficulté. Grâce au module American Revolt, vous avez la possibilité de jouer contre 7 autres syndicats : qui n'a pas vu 32 cyborgs s'affronter à coups de "Gauss Gun" n'a pas vu grand-chose du jeu...

Note en réseau : ***

EF2000

Ce simulateur de vol est le plus beau et aussi le plus réaliste selon les Blue Angels (c'est l'équivalent américain de la patrouille de France). En mode Duel, les affrontements sont dignes de Top Gun (quand les pilotes ont décidé d'un commun accord de ne pas utiliser les missiles), mais le jeu permet aussi de voler en équipe dans un mode campagne bien réalisé.



Note en réseau : ***

SLIPSTREAM 5000



Slipstream 5000 est une course futuriste dans des décors très farfelus (course dans les pyramides, sur la Tamise...). Les courses sont stratégiques grâce aux bonus sur la piste et aux armes qui équipent les vaisseaux et qui ralentissent l'adversaire. Le jeu est d'un bon niveau mais les courses manquent un peu de vitesse, comme si les vaisseaux n'avaient pas de pêche.

Note en réseau : ***

Z



Avec un an de retard et réalisé par les Bitmap Brothers, Z pouvait être un jeu génial. Mais la montagne aurait plutôt accouché d'une souris... Z ressemble à un Warcraft qui serait passé à la moulinette : graphismes moyens ou laids, lenteur (même sur Pentium), options de construction réduites (on ne peut pas construire de bâtiments mais seulement des unités), absence du brouillard de la guerre (vous voyez tout ce qui se passe sur la carte), et surtout un système de drapeaux stupide qui réduit considérablement les stratégies. En réseau, le jeu est un peu plus intéressant mais reste encore très moyen.



Note en réseau : **

SUPERKATS



Avec Superkarts, plus il y a de participants, plus grand sera le plaisir. Les courses sont variées et nécessitent un peu de stratégie afin d'utiliser les gadgets que l'on ramasse sur la route. L'un de ces gadgets les plus amusants reste la flaque d'huile, qui provoque de franches rigolades quand on entend les cris des poursuivants qui viennent de se manger un mur.

Note en réseau : **

COMMAND AND CONQUER



Lorsque l'on a digéré ses graphismes (un VGA délavé horrible), C&C apparaît comme le meilleur wargame en temps réel sur réseau. On peut s'y affronter à 8 (dont quatre humains), sur des cartes de bonnes tailles et avec toutes les options de constructions imaginables pour faire des coups tordus : l'astuce des ingénieurs héliportés pour capturer le site de construction ennemi est l'une des plus prisées. Les mécanismes de jeu sont aussi plus originaux et pratiques que dans Warcraft 2. Quand sortira Red Alert (en SVGA), Warcraft 2 aura là un concurrent très sérieux.



Note en réseau : ***

Warcraft 2 (Warcraft)

L'intelligence artificielle de cet excellent jeu est assez limitée : l'ordinateur ne sait bien gérer que les débuts de parties. Face à d'autres joueurs humains, le jeu montre toute sa diversité. Par exemple, on peut faire des attaques suicides pour tuer les Peons (afin de couper l'approvisionnement), construire des tours pour se défendre des attaques aériennes, envoyer des magiciens invisibles raser la ville, et d'autres techniques qui se révèlent inutiles contre l'ordinateur tant il joue mal. En outre, le jeu dispose d'un système d'alliances qui peuvent être rompues a tout moment.



Note en réseau : **

Hi-octane



Hi-octane est une course futuriste à la Mad Max. Huit bolides s'alignent sur la ligne de départ, prêts à s'élancer dans une course où aucun coup bas n'est interdit. Il est même conseillé de jouer du canon ou du lance-missiles si l'on veut avoir une chance d'être dans les points à l'arrivée. Ce qui est sympa aussi, c'est la conduite "stock-car" pour envoyer les concurrents se perdre dans le décor. Hi-octane a tout en apparence pour faire un jeu de course en réseau génial, mais comme Need for Speed, les joueurs les plus lents sont toujours accélérés par le programme pour rattraper les plus rapides et, à la longue, cela devient ennuyeux.

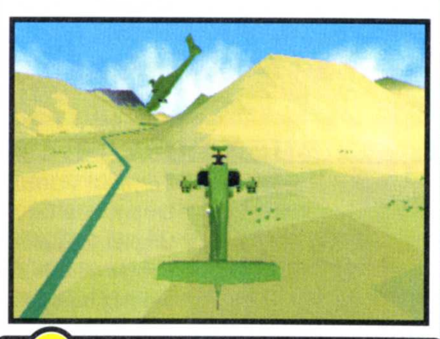


Note en réseau : **

Apache Longbow



«L'apocalypse maintenant», voilà comment aurait dû s'appeler ce jeu... Lorsque seize AH64 décollent pour s'affronter, il vaut mieux avoir les nerfs solides car on ne sait plus où donner de la tête ! À deux, on se rend compte des possibilités qu'offre le combat en hélico, bien plus variées que le combat tournoyant en avion. Les hélicos font du rase-mottes et peuvent faire toutes sortes de bizarreries comme du surplace, des rotations à 180 degrés... C'est un plaisir de jouer avec ce jeu très fidèle aux mécanismes de vol réel des hélicoptères.



Note en réseau : **

Les jeux en Null-modem

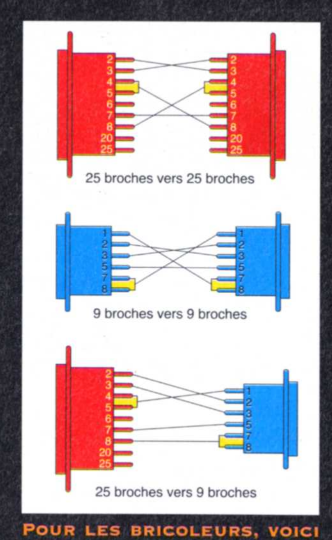
Lorsqu'on n'a pas les moyens de jouer en réseau, il existe un moyen plus économique : c'est le câble Null-modem, qui permet de connecter seulement deux machines.

Procédure d'installation

Le câble Null-modem est un câble série (à ne pas confondre avec un câble parallèle), qui se connecte sur le port série à l'arrière de chaque ordinateur, après les avoir éteints. Comme le connecteur peut comporter 9 ou 25 broches, un adaptateur pourra être nécessaire pour brancher le câble. Une fois les deux machines reliées, il faut indiquer au programme de jeu le numéro du port «COM» et parfois l'IRQ sur lequel est installé le câble. Si vous indiquez le mauvais port, vous risquez de bloquer la souris ; dans ce cas, il vaut mieux rebooter le PC (ou relancer le driver souris). Pour gagner du temps, sachez que les COM 1 et 3 utilisent l'IRQ 4, et les COM 2 et 4, l'IQR 3 (si votre souris est sur le COM 2, il faudra indiquer au programme que le câble est sur le COM 1 ou 3, IRQ 4).

Avantages/inconvénients

Le Null-modem est un moyen économique puisqu'un câble ne coûte pas plus de 100/150 francs environ et c'est un moyen facile et rapide de connecter des ordinateurs. Au chapitre des inconvénients, il y a d'abord la vitesse de transmission des données, qui est très réduite (malgré les nouveaux modèles de ports série 16550 UART) et qui provoque parfois des ralentissements dans les jeux nécessitant de gros transferts de données. Les deux autres inconvénients majeurs sont que la connexion est limitée à deux machines et que le câble ne peut dépasser la longueur de 1,5 mètre (3 mètres maximum), sinon vous risquez de perdre des informations.



Pour les bricoleurs, voici comment monter un câble 25 ou 9 broches.

Dark Legions



«Mon élémental ne fera qu'une bouchée de ton démon !"
"En temps normal, peut-être, mais maintenant que c'est moi qui dirige le démon, tu risques de t'y brûler !»...

Dark Legions est un jeu où l'on fait s'affronter des unités d'Heroïc Fantasy sur un échiquier. Malgré l'aspect stratégique, les affrontements se déroulent dans des scènes d'arcade répétitives, qui réduisent un peu l'intérêt du jeu.

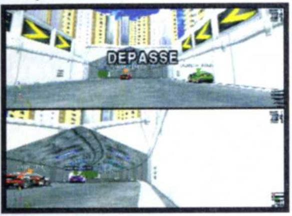


Note en réseau : **

Fatal Racing



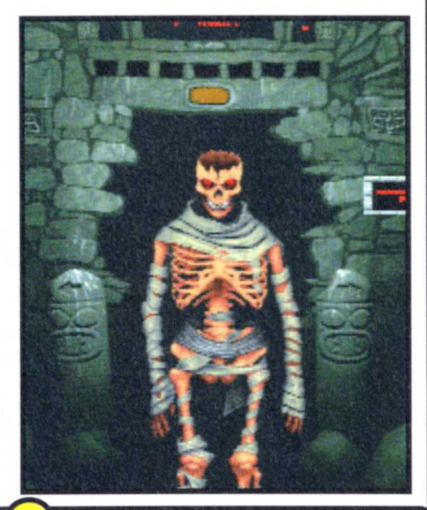
Croyez-vous que l'on puisse faire des tonneaux et des loopings avec une voiture ? Selon Gremlins, cela ne pose aucun problème et les circuits de cette course de voitures originale semblent avoir été dessinés par un concepteur de montagnes russes. Ce bon programme nécessite tout de même des machines très puissantes pour le SVGA.



R S **Note en réseau : ******

Magic Carpet 2 (Magic Carpet)

Bullfrog a particulièrement soigné l'option réseau de ce jeu, en proposant des missions spécialement dédiées à ce mode de jeu. Les parties en réseau sont quand même très difficiles et surtout trop longues, d'autant plus que, lorsque l'on a été éliminé, il faut attendre la fin de la partie pour rentrer de nouveau dans une partie.



R **Note en réseau : *****

Big Red Racing



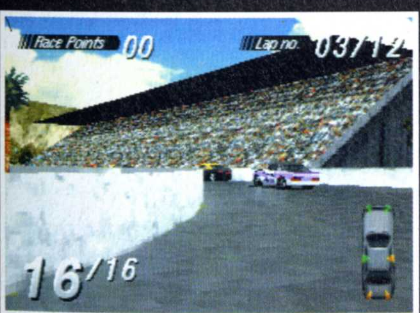
Ce jeu est très bien adapté au réseau : on choisit sa couleur, son personnage, son véhicule, puis l'on s'affronte sur l'un des nombreux circuits dans des véhicules aussi variés que le buggy spatial, l'hélicoptère ou la coccinelle. En mode "split screen", le jeu est moins maniable car le véhicule a tendance à disparaître de l'écran du joueur.



R S **Note en réseau : ******

Destruction Derby





Avec Destruction Derby, une course de stock-cars très bien réalisée, passer la ligne d'arrivée devient optionnel. Le but du jeu consiste plus à se rentrer dedans à toute allure pour faire faire des 360° ou casser les autres voitures. L'option Null-Modem limitant la connexion à deux joueurs réduit pourtant l'intérêt du jeu (qui était déjà limité en solitaire).

N **Note en réseau : ****

Need for Speed Spécial Édition

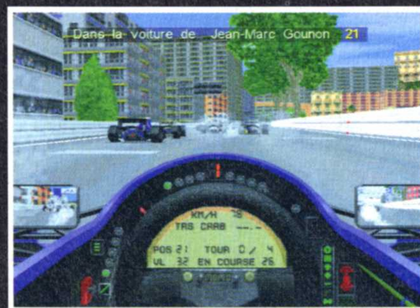


Déjà, ce jeu se paye le luxe d'être la plus belle course de voitures sur PC mais en plus, on peut y jouer à 2. Il va falloir jouer du klaxon pour passer, croyez-moi. Néanmoins, le jeu perd beaucoup de son intérêt après quelques parties car les paramètres sont truqués pour que la voiture la plus lente rattrape toujours la plus rapide : sauf accidents multiples, les participants arrivent tous dans un mouchoir de poche (il paraît qu'il existe une commande pour rendre les courses réalistes ; si vous la connaissez, écrivez-nous !).



M N **Note en réseau : ****

F1 Grand Prix 2



Avec la meilleure simulation de F1 sur PC, on aurait aimé pouvoir jouer en réseau mais il faudra encore se contenter du modem ou du Null-modem, et c'est un peu juste. Le jeu propose tout de même un mode original où chaque joueur conduit à son tour sur l'écran, l'ordinateur gérant la voiture de l'autre joueur.



M N E **Note en réseau : ****

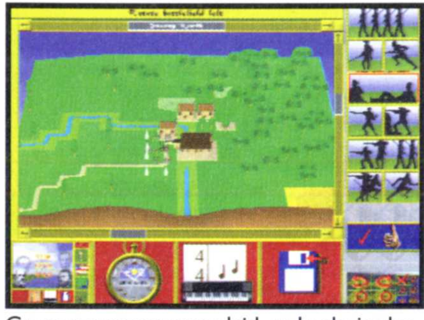
BC Racers

Un seul mode "Split Screen", pour ce jeu qui n'a pas connu le succès. Il aurait pourtant mérité mieux, tant sa réalisation est bonne et le "gameplay" présent. Les courses ont lieu dans des cavernes sombres ou au milieu de la lave, et l'on peut se taper dessus pour passer. Les parties sont rapides mais efficaces.



S **Note en réseau : *****

The Civil War

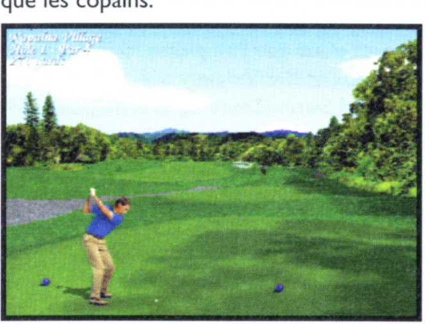


Ce wargame est assez laid, et le choix des couleurs fatigue les yeux après quelques minutes de jeu, mais c'est l'un des seuls qui permettent de jouer en réseau en temps réel. Nordistes ou Sudistes s'affronteront jusqu'au dernier combattant pour un bout de terrain, sous vos ordres et pour votre plus grand plaisir. Ce jeu est l'un de ceux qui deviennent beaucoup plus intéressants en réseau.

R M N **Note en réseau : ******

Links LS

La nouvelle édition de Links 386 est encore plus belle et plus complète : on peut y jouer à 8 simultanément (enfin, chacun son tour, bien sûr) sur le même écran, par réseau ou par modem. Faire un parcours de golf seul est assez ennuyeux (on est proche de la méditation transcendantale), mais à plusieurs le jeu devient stimulant car il y a un vrai challenge à obtenir un score plus faible que les copains.



R M E **Note en réseau : ******

Les jeux à deux (ou plus)

Vous avez un ordinateur mais vous n'avez ni la place ni l'occasion de le connecter à un autre ordinateur... Vous aimeriez pourtant bien montrer aux copains ce que vous valez avec un manche (en tout bien, tout honneur !). Les jeux multi-joueurs sur un même écran sont faits pour vous. Dans ce type de jeu, on retrouve surtout des jeux de baston, des jeux de course, et quelques jeux de stratégie.

Battle Arena Toshinden

Toshinden, comme Virtua Fighter, est un jeu de baston 3D qui nous vient des consoles. La version PC est identique au niveau jouabilité, mais perd un peu en qualité graphique (les décors sont fixes). Toshinden est, comme VF, plus intéressant à deux.



E **Note en réseau : ******

Mortal Kombat 3



Ce jeu de baston en 2D utilise des personnages réels filmés et des trucages aux effets magnifiques. En plus du mode de jeu classique (1 contre 1 en plusieurs rounds), on peut jouer dans un mode amusant où l'on constitue des équipes de 9 combattants. Mortal Kombat est aussi le seul jeu de baston pouvant se jouer en réseau, ce qui est fort pratique pour éviter la saturation du "buffer clavier" (lorsque deux joueurs appuient en même temps sur trop de touches à la fois, la puce qui gère le clavier est dépassée).

R E **Note en réseau : ******

Procédure d'installation

Rien de plus simple pour installer ce type de jeu : vous ouvrez la boîte, vous mettez le CD, et vous tapez «install» ou tout autre nom de programme de lancement. Après l'installation, il faut choisir dans les menus l'option 'deux joueurs' et configurer les contrôles si besoin. À noter qu'il vaut mieux qu'un seul joueur soit au clavier pour éviter de saturer le buffer clavier, car cela provoque des pertes de contrôle momentanées.

Avantages/inconvénients

Ce système est économique car aucun accessoire supplémentaire n'est vraiment indispensable (il est quand même préférable d'avoir déjà un joystick ou même deux), et il est surtout très pratique : pas de branchement, pas besoin de déplacer les machines, pas de problème de place.

Ce mode de jeu souffre de deux inconvénients mineurs : il est souvent nécessaire d'avoir une machine rapide pour qu'aucun ralentissement ne gêne la jouabilité, et le clavier n'est pas toujours adapté à tous les jeux (trop de «doigts» à gérer).

on
in,
eme
ire un
yeux

jeu

ble



: ****

WING COMMANDER ARMADA



Vous l'avez peut-être oublié, mais si vous êtes fan des Wing Commander, cette version est la seule qui vous permettra de jouer en réseau. La plupart des vaisseaux Kilrathi et fédéraux des deux premiers épisodes sont disponibles (5 pour chaque camp), et le jeu propose deux modes : un système de campagnes où vous devez acquérir des planètes afin de disposer de ressources pour construire des vaisseaux, et un mode Duel où il suffit de choisir son vaisseau puis de s'affronter immédiatement. Wing Commander Armada est un excellent moyen de juger de la puissance réelle des vaisseaux Kilrathi car, contre un pilote humain, les habitudes de combat que l'on a acquises face à l'ordinateur deviennent obsolètes.

R M S **Note en réseau : ***

VIRTUA FIGHTER

Sega s'est aperçue qu'il existait un marché juteux, le parc des PC, et qu'il serait temps d'y faire un tour. Nous avons donc droit à Virtua Fighter, le jeu de baston le plus connu sur la Saturn. Cette version est excellente et, pourvu que l'on dispose d'une machine puissante, on peut se taper dessus avec le même plaisir que dans la version console. Il est quand même dommage que Sega n'ait pas directement sorti VF2, qui est le même jeu mais amélioré. En tout cas, comme dans tout jeu de baston, jouer avec un copain est plus drôle que contre l'ordinateur, et donne une plus grande durée de vie à ce type de produit.



E **Note en réseau : *****

SETTLERS2



Les programmeurs de cet excellent jeu de stratégie ne se sont pas foulés pour ce qui est du mode multi-joueurs : on y a seulement droit à une option "Split Screen" nécessitant l'usage d'une deuxième souris, alors que les parties peuvent se jouer avec sept camps (5 étant gérés par l'ordinateur). Néanmoins, ce mode de jeu est amusant même s'il est difficile de s'empêcher de tricher pour voir ce que fait l'autre (j'en connais qui collent une tige et une feuille de papier sur l'écran pour cacher l'autre partie de l'écran).

S **Note en réseau : ****

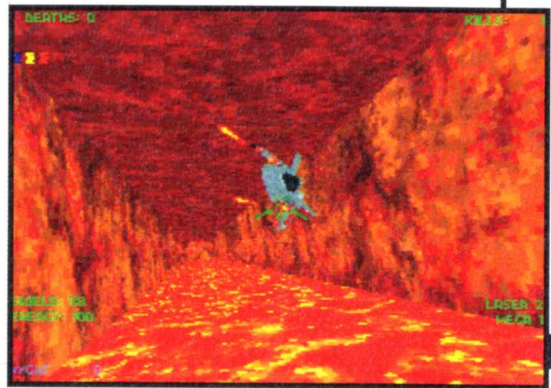
LU SUR LE MÊME ÉCRAN

LLATION
ype de jeu :
CD, et vous
programme de
choisir dans le
gurer les
mieux qu'un
de saturer le
pertes de

n accessoire
nsable (il est
n joystick ou
tique : pas de
les machines,

nvénients
voir une
sement ne
s toujours
s» à gérer).

DESCENT 2 (DESCENT)



Malgré sa réalisation impeccable, jouer seul à Descent est plus qu'ennuyeux : l'ambiance n'y est pas. Mais connectez le jeu en réseau et il devient alors méconnaissable. Descent est un Doom en vraie 3D, c'est-à-dire que vous pouvez aller dans toutes les directions et tous les sens. On «strafe» à l'horizontale, à la verticale, en effectuant des loopings et des tonneaux. Et tout cela, la tête en bas et sous les tirs d'un adversaire qui vous a pris en chasse... Il est cependant bien difficile de savourer toutes les finesses du pilotage car il faut être un monstre à vingt doigts tant les touches de commande sont nombreuses ; mais avec beaucoup de pratique, on y arrive en combinant clavier (main gauche) et joystick (main droite).

R M N

Note en réseau : **

LES JEUX EN RÉSEAU PAR INTERNET

Grâce à des logiciels spécialisés, il est possible de jouer sur Internet en réseau à ses jeux préférés. L'interface multi-joueurs la plus connue est Kali, c'est donc de celle-ci que nous parlerons, d'autant plus que des sites européens vont être ouverts. Kali est un programme sous DOS (une version Windows 95 est en développement), qui permet de jouer en réseau grâce à un serveur qui gère les transferts de données. Ne rêvez pas, ce service est payant, mais une fois enregistré, vous pourrez jouer à la plupart des jeux en réseau qui supportent le protocole IPX (quasiment tous). À part Descent qui permet d'entrer "à chaud" dans une partie en réseau, les joueurs se rencontrent sur des sites de discussion afin de trouver des adversaires et les parties démarrent ensuite.

PROCÉDURE D'INSTALLATION

Pour jouer sur Internet, il faut avoir un modem rapide (un 28800 est presque obligatoire) et obtenir le programme de connexion. Ensuite, il faut s'enregistrer, c'est-à-dire que l'on paye le service rendu par le site Internet. Pour le reste, il suffit de suivre les recommandations de chaque logiciel de connexion.

AVANTAGES INCONVÉNIENTS

Ce type de connexion est le plus pratique puisqu'on n'a pas à déplacer de matériel. C'est aussi un moyen de rencontre d'autres joueurs passionnés et de découvrir de nouvelles façons de jouer. Malheureusement, jouer en France sur Internet reste un peu coûteux, même aux heures creuses, et l'on regrette de ne pas disposer des même prix de communication que les Américains (ils bénéficient de tarifs téléphoniques très avantageux puisque les connexions locales sont mêmes gratuites dans certains cas).

On retrouve dans cette rubrique la plupart des jeux qui se jouent en réseau classique.

DUKE NUKEM 3D



Ce jeu est aussi génial en réseau qu'en version monoposte. On retrouve la même diversité dans les décors et les armes pour se fritter : on "strafe" accroupi pour être une cible plus difficile et l'on prend des stéroïdes pour filer à toute allure à l'abri. Un autre truc génial, c'est le Jetpack pour bombarder l'adversaire à coups de lance-roquettes, façon Baron Rouge. Duke Nukem 3D éclipse totalement Doom mais face à Quake, les avis sont plus partagés.

R M N

Note en réseau : ***

ROAD RASH



Les courses de motos sont trop rares sur PC, et un jeu comme Road Rash, fameux sur consoles, est toujours une bonne nouvelle. Tout seul, le jeu manque d'intérêt car la conduite est trop facile, mais à plusieurs, on s'amuse à fond les manettes surtout que l'on peut se taper dessus pour envoyer les concurrents dans le décor.



R M

Note en réseau : **

SPEED HASTE



Speed Haste montre ce que valent les jeux shareware : rien ne manque à cette course de voitures à la conduite "très arcade", qui gère tous les types de connexion.



Vous pouvez choisir de conduire une Formule 1 ou une voiture Indy (moins maniable), dans des circuits très sinueux et étroits où il est difficile de passer à plusieurs.

R M N S

Note en réseau : **

ela, la
dant
à vingt
: ****

T

RT

s
roupi
truc
à
e
uake,

*****

: ****

vare :
nduite
n.
de
e l ou
ins
ircuits
s où il
à
: ****

ENQUÊTE

Qu'est-ce qui fait un hit ?

grande question devant l'éternel, n'est-ce pas ? ce dossier n'a aucun but pédagogique en direction des éditeurs ; nous ne nous le permettrions pas. en revanche, pour vous, chers lectrices et lecteurs, nous avons voulu évoquer le plus complètement possible les facteurs et les aspects que doivent prendre en compte les éditeurs pour réussir à vous séduire. après avoir parcouru ces quelques pages d'une prose que nous avons voulue simple et concise, peut-être verrez-vous les logiciels de jeux sous un regard nouveau...



Le Graphisme

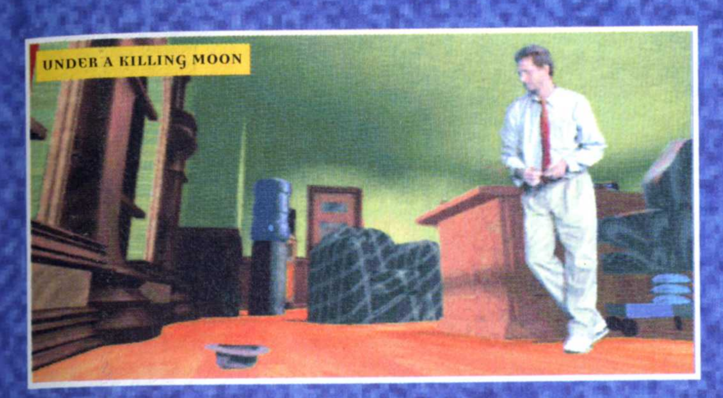

NEED FOR SPEED


LINK LS

Aspect-phare, le graphisme est sans aucun doute le fer de lance de tout succès. Même si des exemples de hits aux graphismes quelconques existent, il faut bien dire que cet aspect bénéficie de beaucoup de soin de la part des éditeurs. Ainsi, le graphisme est généralement ce que vous voyez en premier. Que ce soit dans les magazines ou sur les jaquettes, vous ne pouvez qu'apprécier, à plus ou moins juste titre, la qualité graphique. C'est d'ailleurs un critère souvent déterminant pour l'achat d'un logiciel. Actuellement, tout soft ne bénéficiant pas du SVGA part sur de mauvaises bases. Avant même de réussir à vous subjuguer par la beauté graphique, un autre paramètre influence sans conteste le choix de tel ou tel jeu. Il s'agit du style graphique. Si vous prenez la peine de regarder la production dans sa globalité, vous constaterez que rarement les éditeurs s'écartent d'un style qu'on pourrait qualifier de "passe-partout". C'est d'autant plus flagrant si vous faites le rapprochement avec les thèmes abordés par les jeux vidéo (j'y reviendrai plus tard). On dit souvent que de beaux graphismes ne font pas forcément un bon jeu mais il faut avouer que cela y contribue.

Enfin, le "look" des personnages prend une place de plus en plus importante lors de la conception d'un jeu, pour la bonne et simple raison qu'il faut réussir à le rendre attachant ou suffisamment crédible pour que l'utilisateur puisse s'y identifier.

La Full Motion Vidéo



Avec des capacités de stockage de plus en plus importantes (CD oblige) et des techniques de compression de plus en plus performantes, la vidéo a commencé son incursion dans les jeux. L'aspect vidéo a un impact énorme sur le grand public parce qu'il surprend dans le sens où, pour beaucoup (et encore de nos jours), l'ordinateur est synonyme d'austérité graphique. Cette intrusion est bienvenue pour certains parce qu'elle permet d'atteindre un public jusqu'à présent réticent. D'un autre côté, on y perd cette espèce de magie, de rêve et d'imagination que procure le graphisme de jeux vidéo classiques savamment stylisés. C'est sans doute pour cela qu'il risque de s'instaurer une frontière entre les jeux proprement dits et ces logiciels truffés de vidéo qui, sans être méchant, tiennent plus de la démo et du film interactif que du jeu vidéo.

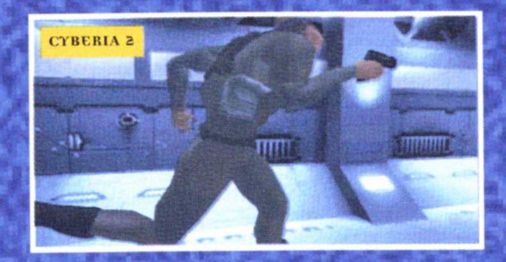
Pour reprendre l'idée d'implication du joueur, la vidéo n'est sans doute pas le meilleur moyen. En effet, avec des images aussi réalistes et des acteurs réels interprétant les rôles, il paraît plus difficile de s'identifier aux personnages. On garde en quelque sorte un recul face aux événements. Le graphisme purement informatique oblige les joueurs à plus d'imagination et de représentation, ce qui leur permet dans un certain sens de sublimer l'environnement et les événements développés par les auteurs de jeux.

Nom : Raynal
Prénom : Frédéric
Titre : Président
Société : Adeline Software
Précédents : Alone in the Dark, LBA, Time Commando
En préparation : LBA 2

"Si seulement on savait... Le hit repose principalement sur les concepteurs. Il faut que les gens qui développent des jeux s'amusent à les faire. Pour reprendre une phrase dont je ne me rappelle plus l'auteur : pour faire un beau jeu, nous connaissons les ingrédients mais pas la recette."

Les Images de Synthèse

À l'instar du monde de la télé et du cinéma, l'image de synthèse (ou CGI) est devenue quasiment obligatoire pour propulser un titre dans les charts. Même si beaucoup disent que c'est pur artifice, il faut bien avouer qu'un CD-Rom sans intro en images de synthèse fait souvent grimacer, en premier lieu les journalistes et de plus en plus les joueurs. Cette technique d'imagerie est en passe de devenir une composante incontournable de toute production.



Justifiées ou non, les séquences en images de synthèse plaisent pour leur beauté aguicheuse et surtout pour leur style typiquement numérique. En fait, ce succès a sans aucun doute comme source l'explosion de l'imagerie de synthèse dans les médias et au cinéma avec les effets spéciaux. Les jeux vidéo représentent un condensé de plusieurs technologies. Rien d'étonnant donc de voir débarquer en force les CGI.



Nom : Kenwright
Prénom : Martin
Titre : Président
Société : DID
Précédents : Epic, TFX, Inferno, EF 2000

"Personne ne sait réellement ce qui fait un hit. Beaucoup vous répondront que c'est la jouabilité qui prime. En fait, je pense que c'est réussir à créer quelque chose qui devient réel. D'un point de vue technique, il faut bien entendu pouvoir proposer le "top" dans tous les domaines (animation, graphismes, etc.) mais c'est une question d'équilibre. Sur le plan commercial, le genre d'un jeu peut avoir des répercussions sur les chiffres de vente. DID est spécialisé dans la simulation et c'est un genre où la concurrence n'est pas trop élevée parce que c'est sans doute ce qu'il y a de plus difficile à développer. À partir du moment où la simulation intéresse les joueurs et que la concurrence est moindre, il est bien entendu plus facile de faire de bonnes ventes. À l'heure actuelle, je pense qu'il faut absolument se spécialiser dans un domaine. La production de jeux est désormais une question de spécialistes."





L'Animation

Après le graphisme, l'animation est la nouvelle étape dans l'évolution des jeux vidéo. Pour toujours plus de réalisme, les éditeurs concoctent de nouvelles techniques. Il y a quelques années, le rotoscoping faisait son apparition. Il s'agissait de filmer un individu en mouvement puis de le numériser. Cela donnait des animations beaucoup plus réalistes que l'animation traditionnelle. Avec la 3D, une nouvelle technique est apparue. Il s'agit de la Motion Capture. En fixant des capteurs à des endroits stratégiques du corps, on récupère grâce à des caméras les mouvements d'un individu. Ensuite, on crée un squelette à l'animation quasi-parfaite. Il ne reste plus enfin qu'à trouver la "garniture" qui fera que le squelette en fil de fer ressemblera à un humain. Toutes ces nouvelles techniques ont considérablement amélioré l'animation dans les jeux vidéo. Dans certains domaines, c'est même devenu obligatoire pour quiconque veut réussir. Ainsi, dans les jeux de combat 3D, la Motion Capture est devenue indispensable.

Le Son

Malgré l'arrivée du support CD, le contexte sonore est encore le parent pauvre. En prenant la liste des grands succès de cette année, vous admettrez que le son ne présente que peu d'originalité. En fait, on peut supposer qu'il demeure un aspect n'influençant que peu l'achat d'un soft. Personnellement, je trouve que c'est dommage car les utilisateurs ont certainement droit à mieux. On vous balance des voix parfois traduites en français et des musiques utilisant les banques de sons de vos cartes sonores. N'avez-vous jamais pensé que toutes les musiques se ressemblent ? En fait, les grands succès réussissent à recréer une ambiance rien qu'avec l'environnement sonore. Certains prennent la peine de composer de véritables bandes originales en studio et c'est là que la différence se fait parfois. Le monde du son a énormément évolué. Le Surround est en passe de devenir un produit répandu au même titre que le Dolby. Le monde des jeux ne manque pas à l'appel, même si cela reste encore timide (beaucoup moins sur les consoles).



Le Genre

Tous les éditeurs savent que certains genres sont plus prisés que d'autres. Seriez-vous intéressé par un jeu simulant le combat de coqs au fin fond de l'Amérique du Sud ? Je ne pense pas. Un peu à l'instar du cinéma, certains genres atteignent un public bien plus large que d'autres et malgré la concurrence, les éditeurs tendent à produire des logiciels dans cette optique. Parfois, cela dépend de la mode du moment. Ces derniers mois, nous avons vu fleurir toute une flopée de Doom-like suite au succès interplanétaire de ce jeu d'action novateur. Pourtant, un hit peut apparaître dans un genre peu répandu. En l'espace de quelques mois, les jeux de stratégie ont atteint un degré de popularité jamais rencontré jusqu'alors. Il suffit d'analyser les plannings des éditeurs pour se rendre compte que chacun y va de son Command & Conquer ou de son Warcraft.



Le Thème Le Scénario

Pour reprendre ces propos concernant le genre de jeu, le thème ou le scénario peut avoir une influence notable. Ainsi, l'Heroic Fantasy est sans conteste le thème le plus abordé par les éditeurs. Vous ne pouvez passer un mois sans qu'un développeur propose un jeu basé sur les orcs, les elfes et autres barbares. Ça en devient lassant mais puisque cela fonctionne, pourquoi s'en priver ? Un autre thème fort usité est bien entendu la SF. Déjà dans la préhistoire des jeux vidéo, le thème des extraterrestres attaquant la Terre a influencé beaucoup de concepteurs. Ce qui est rassurant, c'est que des nouveaux venus dans le monde de l'édition tentent d'apporter un peu de fraîcheur en abordant des sujets archi-usités mais avec des scénarios plus complexes ou totalement inédits. L'exemple de Bad Mojo est celui qui me vient à l'esprit. Qui aurait pensé un jour incarner un cafard ?

Avec un public de plus en plus adulte, nous commençons à voir affluer des productions qu'on pourrait qualifier de bizarres pour qui a connu les jeux vidéo depuis des années avec des scénarios limités. C'est ainsi le cas de The Darkeye d'Inscape qui s'inspire d'Edgar Poe. Il faut tout de même que cela reste ludique.

L'Originalité

Trouver des nouvelles idées est des plus difficiles. Le dernier en date, à mon humble avis, reste Tetris, d'Alexeï Pajitnov. En fait, l'originalité ne fonctionne pas toujours. Sim City à son époque avait été refusé par de nombreux éditeurs avant de trouver preneur chez Infogrames. D'autre part, l'originalité ne paie pas toujours car à vouloir se démarquer de la production "normale", on risque de devenir marginal. Certains ont voulu utiliser l'originalité d'un produit comme exergue publicitaire. Ce fut le cas de Zoop qui essuya un échec.

IL FAUT QU'ON INNOVE ! C'EST QUOI, NOTRE DERNIER GRAND HIT ?

CARNAGE MASTER 2...

ON PASSE DIRECTEMENT À CARNAGE MASTER 4 !

JE SUIS GÉNIAL...

Nom : Cuisset
Prénom : Paul
Titre : Chef de projet
Société : Delphine Software
Précédents : Les Voyageurs du temps, Opération Stealth, Flashback, Fade to Black

"Pour moi, l'essentiel pour faire un bon jeu est le "gameplay". La jouabilité est l'un des éléments les plus importants dans un jeu. Vient ensuite le réalisme. J'entends par réalisme la possibilité offerte au joueur de s'identifier au héros et à l'univers du jeu. Il doit pouvoir trouver ses marques dans le jeu. Le réalisme couvre également le scénario, les aspects graphiques, sans oublier les musiques et les bruitages. Tous ces éléments constituent un tout indissociable. Tous ont leur importance pour faire d'un jeu une réussite."

Nom : Perry
Prénom : David
Titre : Président
Société : Shiny Entertainment
Précédents : Earthworm Jim, Aladdin, Cool Spot,
En préparation : MDK, Wild 9

"En ce qui me concerne, je trouve que le "gameplay" intervient pour une part essentielle dans la réussite d'un jeu vidéo. Pas besoin de jolies cinématiques et autres frivolités du genre ! Du moment que l'on peut jouer facilement et qu'une nouvelle expérience sur le plan du gameplay donne une sensation d'originalité au joueur, ça roule. À l'image d'Earthworm Jim, je considère que la consécration totale passe par l'adaptation de la licence dans plusieurs domaines, comme les jouets ou les séries télévisées. En bref, il faut un personnage principal qui ait du potentiel. Logique oblige, la conception de ce dernier est donc l'une des étapes les plus importantes du processus de création du jeu. Il ne faut d'ailleurs pas oublier d'élaborer une brochette de personnages en vue du "merchandising". En effet, la durée de vie d'une licence augmente avec le nombre de héros à partir desquels on peut inventer des jouets ou autres produits dérivés. Pour finir, un peu d'humour, un max de fun et une licence d'enfer assurent un bel avenir à un jeu vidéo."

La Publicité
Le Marketing

La publicité n'est que la partie émergée de l'iceberg, celle que vous retrouvez dans les revues, les émissions, voire les affiches. Pourtant, tout un travail est fait en amont pour réussir à rendre un produit le plus attractif possible. Ceux qui connaissent le marketing savent certainement de quoi je parle. Une petite erreur dans le choix de la date de sortie, de la publicité, du genre, des graphismes, de la distribution, etc. peut avoir d'énormes conséquences sur les chiffres de vente. D'un autre côté, pour certains éditeurs, le marketing est en train d'imposer une production qui n'est certainement pas propice à la découverte de nouveaux talents ni de produits originaux. Quelques-uns utilisent la publicité tapageuse à outrance dans le but de faire parler d'eux et de leurs produits. C'est ainsi le cas de Virgin en Angleterre, avec des campagnes publicitaires qui ont déclenché de véritables tollés.

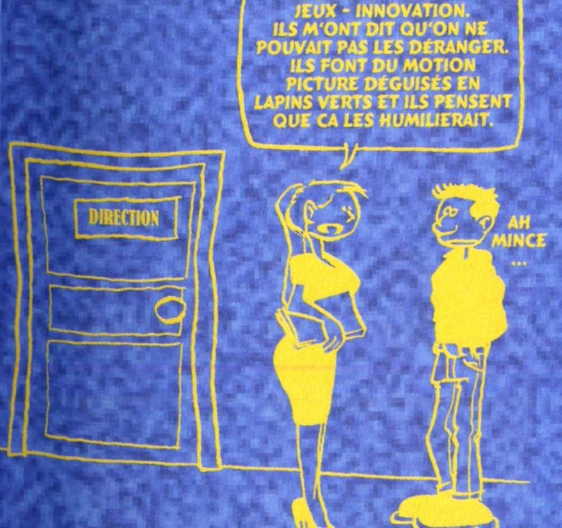
Nom : Diskett
Prénom : Mike
Titre : Chef de projet
Société : Bullfrog
En préparation : Syndicate Wars

«Le plus important est de pouvoir jouer dans un environnement sympa. Que ce soit en 2D ou en 3D, il faut qu'il y ait une atmosphère, une ambiance. Les nouvelles techniques améliorent cela ainsi que le réalisme, mais n'apportent pas grand-chose au jeu en lui-même. À mon avis, n'importe quel genre de jeu peut marcher. Il n'y a pas de genre prédestiné au succès. Pour ce qui est de la publicité, je pense que c'est juste un moyen de communiquer, de dire que ton produit est disponible. L'influence de la pub n'est, à mon avis, pas si importante."

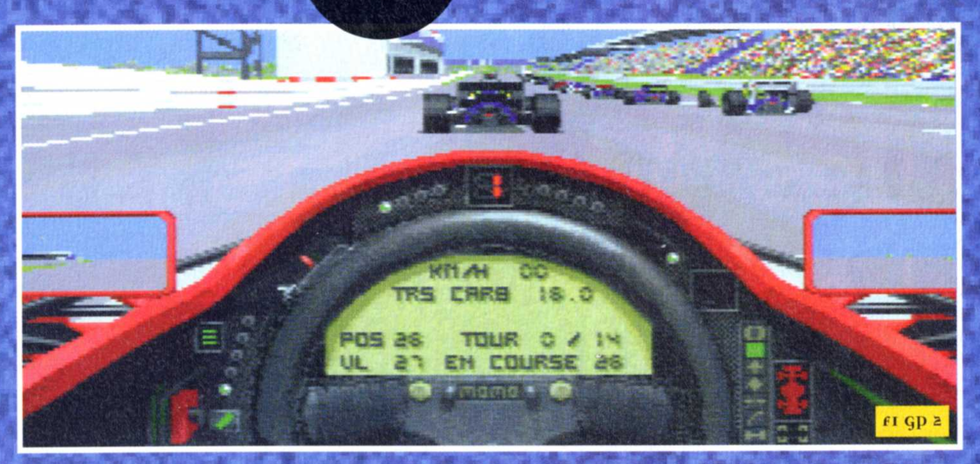


La Presse

Le pouvoir de persuasion de la presse est-il si important ? Voilà un aspect qu'il m'est difficile de quantifier. À mon avis, le seul impact de la presse concerne une sorte de plus-value ou de moins-value dans les ventes, dans le sens où le chiffre des ventes escompté par les éditeurs n'est pas remis en cause. En prenant comme exemple certaines productions qui ont été "cassées" par la presse mais qui ont tout de même connu un succès plus ou moins retentissant, comme Megarace, on se rend bien compte d'un certain manque de poids de la presse. D'autres considèrent que les journalistes et testeurs sont des leaders d'opinion, et qu'à ce titre, ils influencent les acheteurs. Un jeu parfaitement couvert au cours de son développement et bénéficiant de bonnes critiques ne peut que voir ses chiffres augmenter, c'est certain. Dans ce cas précis, la presse contribue au succès. Alors que penser ? Je crois que les journalistes font leur boulot. En suivant leurs conseils, vous aurez moins de chance de vous tromper. À vous de choisir de suivre ou non nos suggestions.



La Distribution



La disponibilité et l'accessibilité d'un produit sont primordiales. Si le joueur doit chercher dans 36 000 magasins avant de trouver sa perle, ce n'est pas la peine. Dans ce cas, de nombreuses difficultés attendent les éditeurs. Être présent dans les grandes chaînes est incontournable. Mais celles-ci utilisent souvent les notes dans les revues comme référence. Cela revient au chapitre concernant la presse. Mais pour un grand succès, ce n'est plus suffisant. Il faut maintenant user de PLV, véritables stands dédiés à un seul logiciel. Si vous avez traîné chez des revendeurs récemment, vous avez certainement pu apprécier le PLV de F 1 Grand Prix 2. Avec Internet, la distribution est en train de prendre une direction totalement nouvelle et surtout permettant aux éditeurs de court-circuiter les réseaux de distribution traditionnels, qui avouons-le, sont extrêmement gourmands. Si vous êtes connecté, vous savez déjà qu'il est possible de récupérer des versions shareware (bridées ou non) de pas mal de jeux pour pouvoir les tester vous-même puis de les commander pour recevoir la version complète, cela sans quitter votre bureau.

L'Innovation

Parfois on pense que des innovations peuvent transformer un jeu moyen en hit. L'exemple le plus frappant est Doom. Si l'on enlève le fait que le jeu est en 3D, le principe est le même que pour Gauntlet qui date d'il y a dix ans. En créant Dune 2, Westwood a ouvert une voie royale aux jeu de stratégie/wargame. Leur innovation leur a valu un succès incroyable. L'innovation peut souvent servir de cheval de bataille au plan marketing de l'éditeur.

La Licence


REBEL ASSAULT

Quelques éditeurs sont spécialisés en licences en tous genres (Acclaim, Ocean, etc.). Profitant du tapage médiatique de certains films, les licences de films génèrent dans l'ensemble des softs plutôt moyens, mais cela démontre la puissance de persuasion de la publicité. Pour ce qui est du reste des licences (jeux de plateau, personnages publicitaires), le schéma est le même mais pour un public plus réduit et mieux ciblé.



INDIANA JONES 4



Nom : Edmonson
Prénom : Martin
Titre : Président
Société : Reflections
Précédents : Shadow of the Beast 1-2-3, Brian the Lion, Destruction Derby
En préparation : Destruction Derby 2, Monster Truck

"Je pense que le point le plus important pour un jeu est de permettre au joueur de faire tout ce qu'il a toujours eu envie de faire, ou d'incarner un personnage qu'il a toujours rêvé d'être.
Destruction Derby est un bon exemple. L'idée même de pouvoir se crasher avec d'autres voitures et de voir les dommages est attrayante. Une autre approche pour développer un hit, c'est d'étudier ce que les gens aiment à la télé ou en vidéo, et de le simuler. C'est l'approche que nous avons eue avec Monster Trucks. Qu'un produit devienne ou non un hit dépend de tas d'autres facteurs comme le timing, le marketing, la concurrence, le format. Et bien sûr... la chance !"

Les Adaptations
Les Conversions

Lorsqu'un succès a déjà été rencontré sur d'autres marchés (console ou arcade), les conversions peuvent être immédiatement des hits pour peu, bien entendu, que la qualité suive. Le risque est beaucoup moins grand pour l'éditeur qui a déjà pu tâter le marché et qui n'a plus qu'à profiter de la médiatisation de la précédente version pour vendre la nouvelle. Ainsi, Sega Soft tente de s'imposer dans le monde PC en adaptant ses propres succès comme Virtua Fighter ou Daytona US. La communication étant facilitée par la réputation de ces deux produits, le coût de mise sur le marché devient moins important pour un succès potentiel majeur.


VIRTUA FIGHTER



La 2D / La 3D

Voici le duel de cette fin de siècle dans le monde de l'édition. Actuellement il est fort judicieux de sortir des jeux en 3D car c'est la mode. De plus, nous sommes en train de connaître une révolution technologique qui bénéficiera aux joueurs. La 3D permet tellement de choses aussi bien aux concepteurs qu'aux joueurs que tout le monde se lance dans cette technique. Pourtant, rien n'est perdu pour la 2D. Elle propose des produits au charme incontestable et à une certaine innocence ludique bien sympathique parfois. En fait, on trouve souvent les meilleurs jeux dans le monde 2D tout simplement parce que la technique est tellement connue que les concepteurs doivent sortir leurs tripes pour développer un jeu hors du commun alors qu'actuellement, le monde des jeux 3D ressemble plus à un champ de bataille où l'on se bat à coup de nombre de polygones affichés et d'images/seconde, aux dépens de la qualité intrinsèque d'un jeu. L'exemple parfait est Quake d'ID Software. Ils nous ont tellement bassinés avec leur moteur 3D qu'une fois qu'on y joue, on se rend compte que ce n'est ni plus ni moins qu'un Doom avec un moteur 3D différent. Il reste inférieur à Duke Nukem 3D qui bénéficie pourtant d'un moteur 3D moins performant.


DUKE NUKEM 3D

Les Multi-joueurs (réseau inclus)

S'il y a bien un aspect qui reste latent dans chaque joueur, c'est l'esprit de compétition. Pendant longtemps, le jeu collectif a été inexistant. Les cartes réseau devenant abordables et l'explosion aidant, les jeux en réseau connaissent un succès sans précédent. Il est inconcevable pour tout éditeur de sortir un jeu sans mode multi-joueurs (dans la mesure où le genre le permet). Pour plus d'informations, reportez-vous à notre dossier dans ce même numéro sur ce thème.





Nom : Braille
Prénom : Thierry
Titre : Président
Société : Virgin Interactive Entertainment France

"Deux grands composants constituent un hit. Du point de vue du développement, la plupart des hits contiennent des innovations fortes (mise en scène, mouvements et gestion de la caméra, espace de liberté, etc.). Bien entendu, de beaux graphismes et des animations nouvelles (comme ce fut le cas avec Aladdin ou The 7th Guest) contribuent aussi au succès. Enfin, une jouabilité hors du commun reste l'un des éléments les plus importants. Ma définition d'un hit serait donc un produit qui bouscule les habitudes des joueurs. Une autre école existe dans ce domaine. Il s'agit des produits basés sur le fun, qui n'ont pas foncièrement une réalisation au top niveau mais qui accrochent les joueurs. D'ailleurs, la course à la technologie est en train de couper court au fun. Il faudrait peut-être y revenir.
L'exploitation de licences amène un certain niveau de succès généralement éphémère dans le sens où rares sont les licences qui restent dans les mémoires ou qui deviennent de grands classiques. Leur succès correspond principalement au pouvoir médiatique et au travail de marketing.
Être original ne suffit pas. Les produits originaux peuvent par contre ouvrir de nouvelles voies. Il faut tâtonner avant de trouver l'idée géniale qui fera d'un soft une totale réussite.
D'un point de vue marketing et commercial, si l'on est certain du potentiel d'un produit, il faut le faire savoir et le positionner correctement par rapport au marché. Dans ce cas, la publicité a un réel poids."

Le Bouche-à-Oreille

Vous vous souvenez certainement du succès du "Grand Bleu" de Luc Besson. Le bouche-à-oreille a fait tout le travail. Dans le monde des jeux vidéo, c'est quelque peu différent. Il arrive bien souvent, comme dans le monde console, que les jeux soient achetés à plusieurs. Ou encore qu'un joueur achète un jeu après l'avoir essayé chez un pote. Ce n'est certainement pas pour rien que tous les éditeurs tentent de proposer des versions démos jouables disponibles dans les revues ou sur Internet. En fait, comparé au cinéma, c'est comme si tout le monde assistait à l'avant-première. Juger par soi-même reste le moyen le plus sûr pour le client. Réussir à le convaincre avant même la sortie du produit l'est pour l'éditeur.

Le Prix

En jetant un coup d'œil sur les étiquettes, on fait la triste constatation que rien n'a réellement changé en ce qui concerne les prix. Même si certains font des efforts, force est de constater que la grande majorité de la production tourne aux environs de 350 F. Pourtant, les éditeurs nous avaient promis monts et merveilles, comme le fait que le CD coûtant moins cher, cela se répercuterait sur les prix des logiciels. Alors est-ce que le succès dépend du prix ? Il faut croire que non puisque beaucoup de hits tournent autour de 350, voire 400 F. Comme on le dit souvent, quand on aime on ne compte pas. D'un autre côté, l'apparition des "budgets", ces jeux plus anciens à des prix cassés, fait du bien au portefeuille car bien souvent, on trouve d'excellents titres pour moins de 150 F. On peut parfois parier de succès à retardement.



Conclusion

Comme vous pouvez le constater, l'éditeur doit tenir compte d'une ribambelle de facteurs pour vous satisfaire. Bien entendu, personne n'atteint le top dans tous les domaines. Ce serait trop beau. Le succès est difficilement prévisible. On ne peut que mettre toutes les chances de son côté. Après, advienne que pourra. Pour les joueurs, toutes ces réflexions qui peuvent sembler sans intérêt permettent d'aiguiser l'esprit critique sur la production et d'exiger plus. Après tout, nous sommes les mieux placés pour mettre un produit sur les rampes du succès.

SOLUCE

EN RÉSUMÉ

L'action se situe en 1942, lors d'un bombardement sur la Ruhr. Alors que vous approchez de la terrible Flag allemande, deux chasseurs Messerschmitt viennent de côté attaquer votre formation. Tout à coup, après un grand virage, l'un d'eux se positionne à vos six heures pour vous asséner une rafale des plus meurtrières ! Deux moteurs en carafe, les trois quarts de l'équipage morts et les commandes hydrauliques percées de toutes parts, l'affaire semble mal engagée. Résigné, dans un ultime effort, vous essayez alors de vous poser sur le territoire allemand en pensant : “Mieux vaut être prisonnier et vivant que combattant et mort !”. Vous êtes en train d'amorcer tant bien que mal votre descente quand le paysage teuton se transforme après un éclair blanc en île tropicale ! Affolé, vous prenez votre pépin et sautez de l'avion. Un spectacle peu banal s'offre à vous, lors de votre descente dans les airs. Votre B 17, après une ultime ruade, s'écrase sur le sol, non sans avoir au préalable décapité un tyrannosaure sur le point de dévorer une indigène ! Mais dans quel guêpier vous êtes-vous encore fourré ? D'ici et là, les compliments fusent : “Whoa ! c'est quoi, prince of Persia 3 ?”, ou encore : “Ça y est, ils ont enfin donné une suite à Flashback !”. Vous l'aurez compris, Bermuda Syndrome est un excellent jeu de plates-formes/réflexion où énigmes et action savamment dosées vous pousseront toujours plus avant dans l'aventure. Vous devrez, dans un monde “préhisto-chaotique”, aider une jeune princesse promue au grade de sacrifiée potentielle à rejoindre son père dans un premier temps, et à tuer ensuite une fripouille convoitant la place de ce dernier sur le trône. Agrémenté de graphismes très fins, de couleurs de bon ton et d'une maniabilité sans faille, le syndrome du bermuda vous tiendra en haleine pendant quelques heures ; et c'est là que le bât blesse ! Alors que Prince et Flashback possédaient une bonne durée de vie, Bermuda Syndrome lui, ne vous tiendra en haleine que peu de temps. C'est à mon goût le seul point noir qui vient entacher ce soft qui, n'ayons pas peur des mots, vous redonnera enfin le plaisir de jouer à un jeu vidéo !

Bermuda Syndrome

LE TRIANGLE DES BERMUDES, VOUS CONNAISSEZ ? EH BIEN, NOUS VOUS OFFRONS UN VOYAGE EN PREMIÈRE CLASSE !

Aventure dans les îles tropicales !

1) Libérez-
pentes ave
Enter. Une
pour décle
suspentes)
grimpez au
Droite.

2) Prenez
tez avec la
pas trop n
vous suivr



3) Tirez u
plate-form
le saurien
piège. Dro

4) Montez
qu'il tomb
à main pa



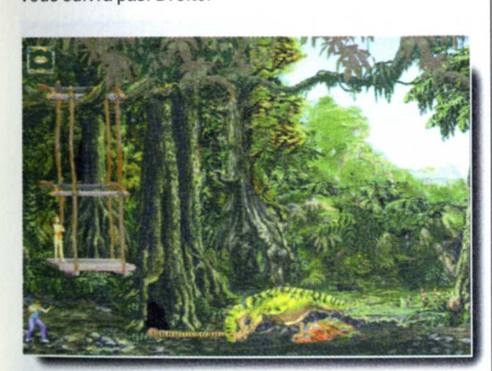
esserschmitt
ne rafale des
faire semble
prisonnier et
r blanc en île
7, après une
er vous êtes-
uite à Flash-
usseront tou-
potentielle à
très fins, de
bât blesse !
goût le seul





1) Libérez-vous de votre parachute en coupant les suspentes avec votre couteau (icone couteau et deux fois Enter. Une fois pour valider l'objet et une deuxième fois pour déclencher l'action quand vous êtes près de vos suspentes). Après avoir tué l'indigène (automatique), grimpez au niveau de la princesse et coupez ses liens. Droite.

2) Prenez le fusil dans la caisse (icone main) et discutez avec la princesse (icone lèvres). Ne soyez surtout pas trop méchant dans vos dialogues ou la belle ne vous suivra pas. Droite.



3) Tirez une fois sur le dinosaure et grimpez sur la plate-forme. Lorsque le serpent sort du tronc et attrape le saurien, descendez et tirez sur ce dernier pris au piège. Droite.

4) Montez sur la plate-forme et tirez sur un oiseau pour qu'il tombe dans la gueule du crocodile. Ceci fait, le sac à main partira dans le lac. Droite.



5) Prenez le diamant bleu en haut des plates-formes et posez-le dans la main du dragon, vous voilà téléporté.

VOIR PLAN 1

6) Appuyez sur la plate-forme contre le mur (1) pour qu'elle descende en faisant monter sa jumelle (2). Tirez maintenant sur la sangsue sur le mur lorsqu'elle est droite et une fois tombée (3), sautez par-dessus le précipice à droite. Continuez dans la même direction et descendez dans le dernier trou (4). Accrochez-vous au rebord droit et laissez-vous tomber tout en maintenant juste après le bouton Shift appuyé. Vous pouvez ainsi vous raccrocher in extremis à la plate-forme (5). Tirez maintenant sur la sangsue et passez le plus vite possible. Deuxième monstre à abattre, un scarabée. Placez-vous en bas de la plate-forme et tirez en diagonale vers le haut (6). La bête occise, tirez sur la sangsue et grimpez tout en haut à gauche. Placez-vous ensuite devant la statue du dragon et mettez-y le diamant (7), téléportation !



7) Placez-vous sous la liane et parlez à la princesse (icone princesse). Faites-lui tirer la corde et pendez-vous à sa suite (icone main). Droite.

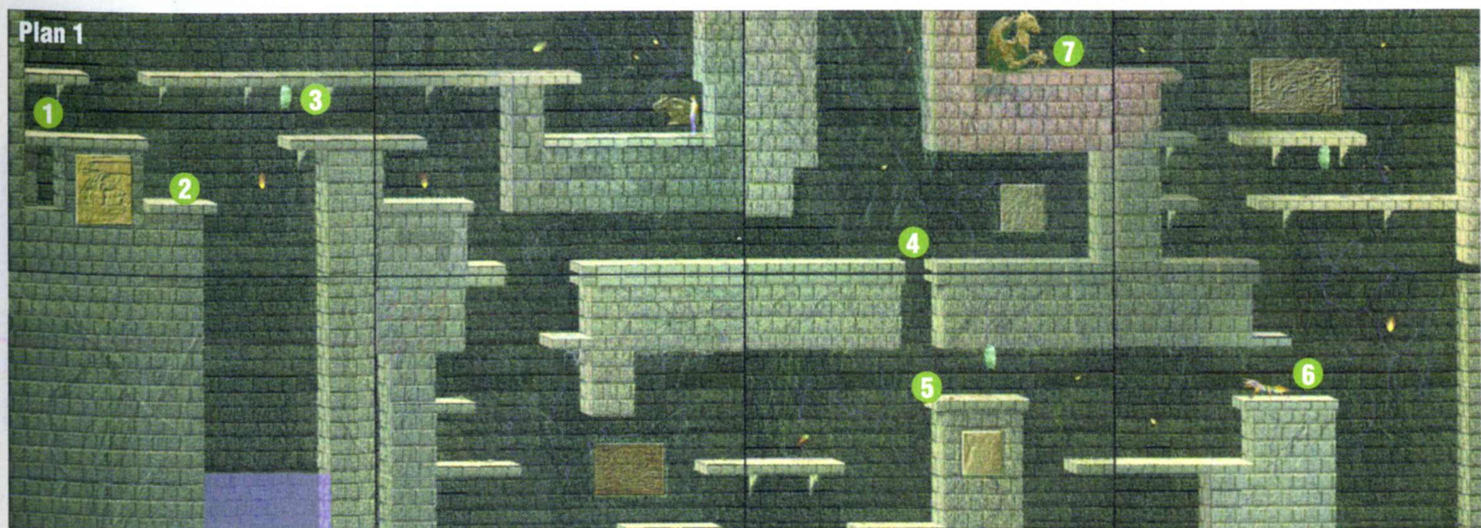
Conseils de jeu

- **Primo, sauvegardez le plus souvent possible. Je vous parle d'expérience personnelle car comme un héros, je me suis mis à jouer vingt minutes en pensant que rien ne pouvait m'arriver, et puis boum, les planches en sapin ! Il ne me restait plus que mes yeux pour pleurer.**
- **Dans le dossier, quand nous vous dirons d'aller par exemple en haut et en bas, il faudra aller dans un premier temps en haut de l'écran, puis le changement d'écran passé, aller en bas.**
- **Il faut impérativement, dans le jeu, marcher lentement pour vous faire suivre par la princesse, car il arrive que cette dernière s'arrête en plein milieu d'un écran et ne bouge plus si vous la distancez trop rapidement. Autant vous dire que si vous avez besoin de la belle un peu plus loin pour vous aider et qu'elle n'est plus là, bonjour la galère pour la retrouver !**
- **Pour faire une action, du style "prendre", il faut sélectionner la main et se placer sur l'objet à prendre. Quand l'icone de l'objet ou l'action apparaît tout en haut à droite de votre écran, vous pouvez appuyer sur Enter. Non, non, ne rigolez pas, je sais que la plupart d'entre vous ne lisent pas les notices et en suivant ma solution, vous risquez de rester bloqué sans savoir quoi faire !**

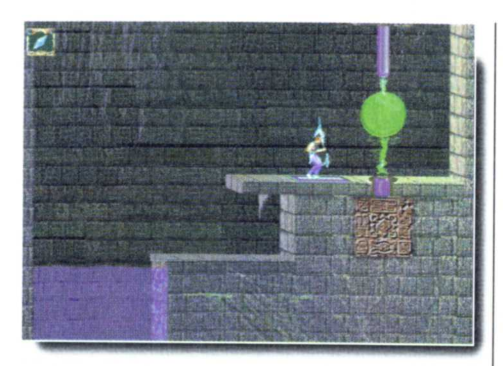


8) Grimpez sur la plate-forme et coupez la liane. Descendez maintenant par la droite et tirez trois fois sur le dinosaure pour qu'il meure. Retournez chercher la princesse et partez pour la droite.

9) Placez le diamant dans la statue et téléportez-vous.



Bermuda Syndrome



10) Plongez dans l'eau et nagez vers la droite jusqu'à la prochaine plate-forme. Grimpez, toujours vers la droite, et plongez de nouveau dans la même direction. Placez-vous sur le tapis vert pour reprendre de l'énergie et ne touchez surtout pas à la boule de même couleur. Revenez à la plate-forme du milieu en plongeant dans l'eau et grimpez tout en haut à gauche pour atteindre la statue. Placez-y le diamant et téléportez-vous.

11) Montez sur la plate-forme au-dessus de la statue et descendez (du côté de la statue) lorsque le dinosaure s'en approchera. Au bout de quelques instants, vous pourrez voir la bête sortir de l'écran. Il ne vous restera plus alors qu'à suivre le monstre par le même chemin.



12) Dans l'écran suivant, attendez que les deux dinosaures se battent, pour ensuite tirer et tuer le survivant ! Droite.

14) Tirez sur les dinosaures qui courent et grimpez vite sur la plate-forme. Le tyrannosaure parti, dirigez-vous vers la droite.

15) Attendez sans tirer que les dinosaures partent pour continuer à droite. Téléportez-vous.

VOIR PLAN 2

16) Descendez et partez vers la droite. Laissez-vous tomber sur le sol et remontez sur la plate-forme de gauche dès que l'araignée aura bougé. Celle-ci fera alors le tour de la plate-forme et il ne vous restera plus qu'à descendre à sa suite pour l'attendre, et qu'elle repasse pour la tuer (1) ! Continuez vers la droite. Vous pourrez ensuite sauter sur une plate-forme et faire tomber un bout de cette dernière sur la lave (2) (dès que la plate-forme bouge, dirigez votre personnage vers la droite et maintenez le bouton Shift appuyé) pour récupérer une boule verte (3). Au prochain écran à droite, montez et partez pour la gauche. Là, mettez une petite praline au scorpion et continuez à droite (4). Attention ! très grand saut qu'il ne faudra surtout pas louper (5). Il serait même intelligent de maintenir votre bouton Shift enfoncé des fois que… Enfin, cette difficulté passée, tuez le scorpion et tirez sur la sangsue (6). Plus loin, tirez sur une autre sangsue et grimpez tout en haut (en bas, ce n'est pas pratique, vous me direz). La sortie se trouve tout à fait à gauche (7).

17) Partez vers la droite.

18) Attendez au milieu de la plate-forme que le dinosaure vienne à vos pieds. Dès que vous êtes à sa verticale, courez vers la droite.

VOIR PLAN 3

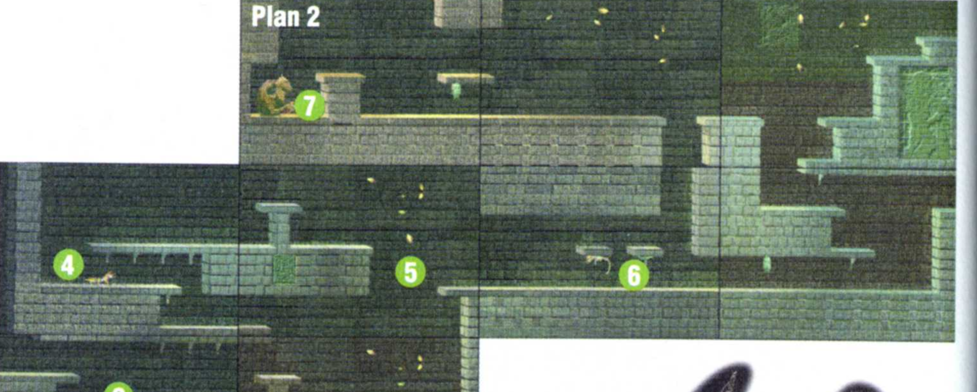
22) Partez par la gauche (1) et descendez (2). Vous arriverez alors en face du crochet (3). Tirez sur la sangsue et récupérez le crochet. Remontez, tirez sur la nouvelle sangsue et continuez à monter (4). Plus loin vers la droite, il faudra tirer sur une nouvelle sangsue, puis courir toujours dans la même direction et sauter sur une plate-forme contre le mur. Au passage, juste avant de sauter, vous aurez marché sur une dalle (5) qui se sera effondrée, un peu plus bas sur la lave. Descendez et rendez-vous près de cette dernière (6). Sautez sur la plate-forme navigante pour pouvoir traverser la lave (7) et ainsi atteindre la sortie.

23) Tuez les deux dinosaures. Droite.

24) Tuez de nouveau deux dinosaures. Droite.

25) Tuez les oiseaux et descendez.







13) Placez-vous sous la liane et discutez avec la princesse. Écoutez ce qu'elle vous dira et dirigez-vous vers la gauche pour tuer un petit lézard. Ceci fait, prenez-le et pendez-le sur la liane au bord de l'eau. Parlez de nouveau avec Natalia pour qu'elle se lève et coupez la liane. Tirez sur le crocodile lorsqu'il apparaît hors de l'eau, et traversez la rivière à la suite de la princesse en utilisant la liane (icone main). Droite.



19) Placez-vous au bord du pont et tuez tous les ptérodactyles qui se présenteront. Passez ensuite le pont en marchant, attention, pas en courant sinon ce sera le bouillon !

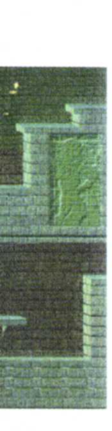
20) En arrivant dans l'écran, tuez les deux petits dinosaures. Parlez à la princesse et continuez vers la droite par deux fois.

21) Arrivé au pied de la statue, téléportez-vous.

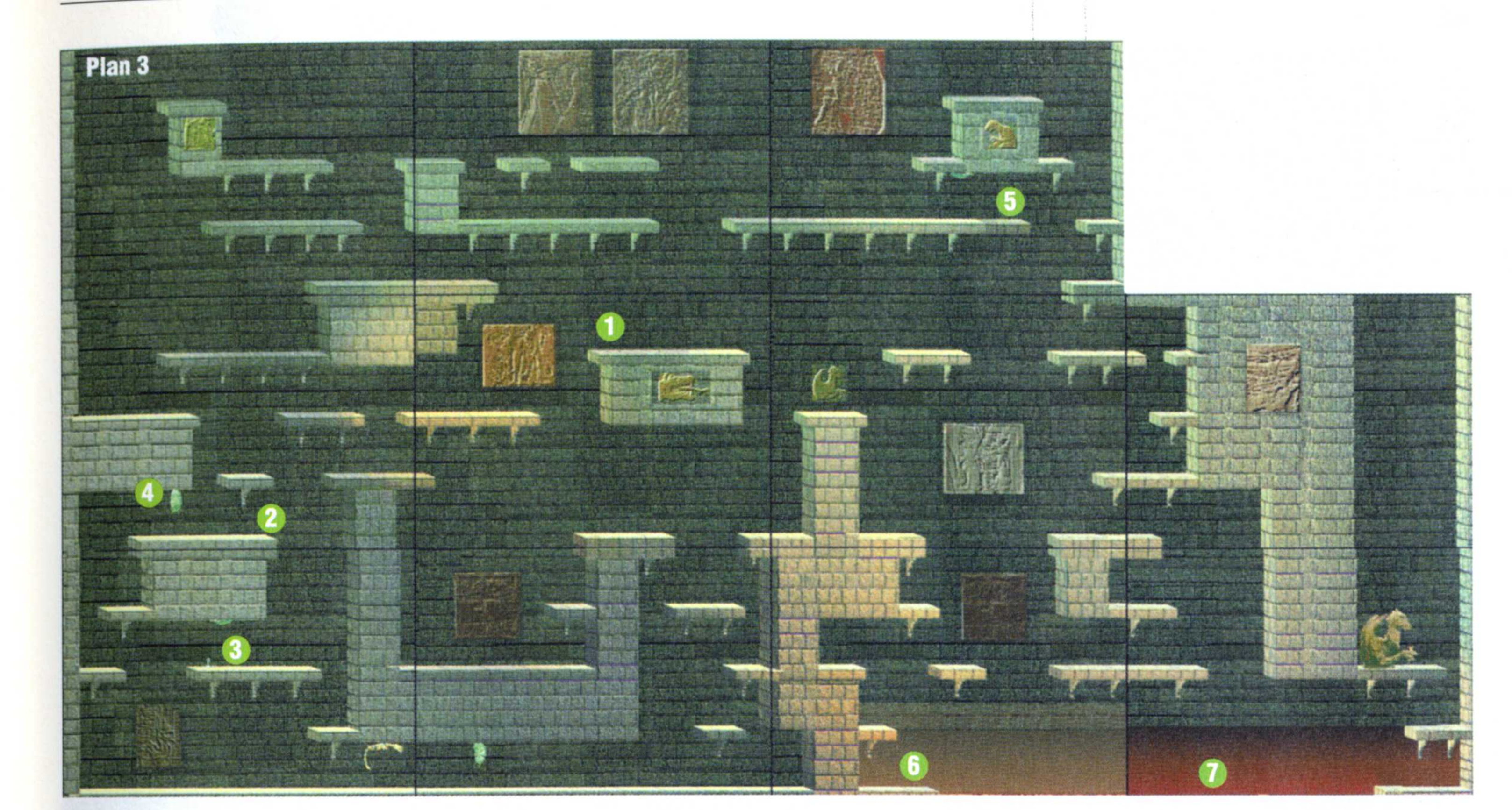


26) Placez-vous sur la deuxième plate-forme et sautez vers la droite pour ne pas vous faire attraper par le serpent. Descendez.











27) Jetez-vous dans le nid et attendez que l'oiseau enlève la princesse pour lui tirer dessus. Descendez.



28) Coupez la liane, descendez et placez-y le crochet. Traversez la rivière.

29) Placez-vous devant le feu et ordonnez à la princesse de prendre une torche. Discutez ensuite avec le Gremlin (gentille, la discussion). Il vous échangera ensuite votre diamant contre une pierre. Droite.



VOIR PLAN 4

30) En pénétrant dans cette grotte, il faudra commencer par courir le plus vite possible vers la droite. Vous passerez ainsi sous deux monstres (1) qui vous suivront. Placez-vous maintenant au bord du troisième écran (2) et attendez que les deux bêtes surgissent pour leur tirer dessus. À hauteur des monstres (1), vous pourrez grimper et après avoir placé votre boule dans la gueule de la statue (3), marchez sur la dalle verte pour reprendre de l'énergie. Prenez de nouveau votre boule et redescendez au niveau de la statue de pierre (4). Sautez sur cette dernière et demandez à la princesse de jeter sa torche. Grimpez et placez votre boule dans le bec de l'aigle (5). Passé les deux plates-formes, continuez à monter et tuez les deux monstres (6). Grimpez vers la gauche. Il faudra ici vous faire suivre par les monstres (7) et revenir sur vos pas à la verticale de l'aigle (8) pour les tuer. Placez maintenant la boule que vous avez récupérée tout en haut de la grotte dans la gueule de l'aigle, pour récupérer la sphère d'énergie un peu plus bas à gauche (9) et grimpez vers la sortie avec la princesse. Arrivé tout en haut, retournez chercher votre boule sans vous faire suivre par la princesse et placez-la dans le bec de l'aigle pour ouvrir le panneau de sortie (10). Sortez.

31) Partez vers la droite.

32) Tirez sur l'oiseau et le dinosaure vous laissera la voie libre pour partir à droite.



33) Approchez de l'arbre, attendez que l'oiseau parte et baissez la branche. Le dinosaure se mettra aussi sec à la grignoter. Droite.

34) Tirez sur le chevalier et attendez qu'il approche pour décocher un deuxième coup de fusil, mais cette fois-ci en diagonale vers le haut. Faites de même avec son compère. Droite.



35) Avancez constamment vers la droite en n'omettant pas au passage de tuer les hommes-singes qui ont pris votre crâne pour un réceptacle à pierres !

36) Trucidez le dinosaure sur la plate-forme supérieure. Prenez maintenant l'entrée placée sous ce dernier.



BERMUDA SYNDROME

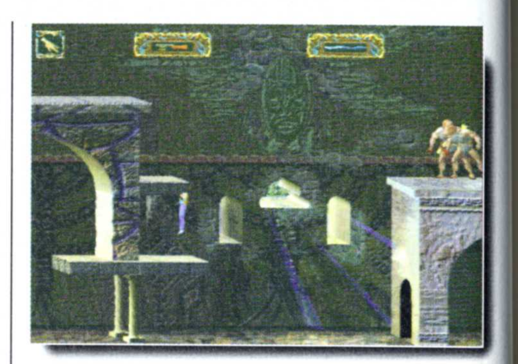
Plan 4



VOIR PLAN 5

37) Dans ce temple, il faudra activer différents leviers pour ouvrir tous les passage. Regardez bien les numéros figurant sur chaque levier pour, plus loin, savoir lesquels activer au bon moment. Attention ! ce qui va suivre est indigeste à lire, aussi ne m'en veuillez pas pour les répétitions ! Commencez par baisser le levier (1) pour ouvrir la trappe. Partez à gauche, faites marcher la princesse à votre suite sur l'interrupteur et grimpez refaire le plein d'énergie sur le tapis vert (2). Descendez et placez-vous sur la première plaque verte (3). La princesse arrivant, avancez d'un pas pour qu'elle se positionne sur cette dernière. Appuyez maintenant sur la deuxième pour que Natalia puisse passer le champ de force. Procédez de la même manière pour le deuxième champ de force (4). Continuez à descendre et appuyez sur la nouvelle dalle verte. Par la suite, la princesse se mettra à votre place et vous pourrez passer. En touchant la dalle de gauche (5), la princesse se fera automatiquement enlever. Ne vous inquiétez pas et continuez à descendre. Tirez le levier (6) et descendez. Tirez l'autre levier (7) et partez vers la gauche. Tuez l'homme-singe et activez le nouveau levier (8). Retournez maintenant activer les leviers (1), (6) et (7). Descendez, activez ce nouveau levier (9). Descendez. Activez le levier (10) pour libérer les iguanes. Descendez d'un niveau et tuez-les (attention, ils sont très rapides). Partez vers la droite, traversez trois dalles vertes inactives et armez-vous de votre fusil avant de changer d'écran car vous rencontrerez une nouvelle race d'ennemis, les archers. Je vous conseille ici de partir en roulade, quitte à vous faire toucher, puis de tirer cinq pruneaux avant que l'homme-singe ne décoche une nouvelle flèche. Continuez vers la droite, tuez le gorille, activez le levier (11) puis celui du bas (12). Grimpez. Vous croiserez un nouveau levier (13), ne l'activez pas tout de suite mais continuez à monter. À gauche, descendez, activez le premier levier (14) puis le second à gauche (15). Retournez maintenant activer les interrupteurs (13) et (15). Partez vers la droite tuer le gorille. Montez, tuez le nouveau gorille et continuez votre ascension vers la gauche. Passez sous le mur de pierre par une roulade et poussez le levier (16). Montez et activez pour la énième fois un interrupteur (17). Tuez le gorille, redescendez activer les leviers (15) et (14). Vous pouvez maintenant sortir du niveau, ouf !

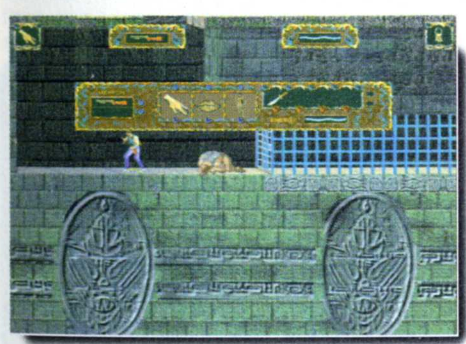
38) Faites la peau à l'homme-singe en empruntant le passage supérieur. Entrez maintenant dans la ville de ces odieuses créatures.



39) Commencez par tuer un premier singe, puis vous arriverez au niveau de deux plates-formes. Montez sur la deuxième et descendez immédiatement car deux archers arriveront entre-temps. Maintenant, partez vers la droite en empruntant les arcades et montez sur la seconde plate-forme. Attendez les archers, et tirez-leur dessus dès qu'ils pointeront le bout de leur nez. Les deux monstres tués, vous pourrez, en revenant sur vos pas et en empruntant le chemin supérieur gauche, collecter une boule verte qui vous redonnera un peu de vie. Sortez par la droite.

40) Dehors, entrez dans la nouvelle maison de droite.

Plan 5

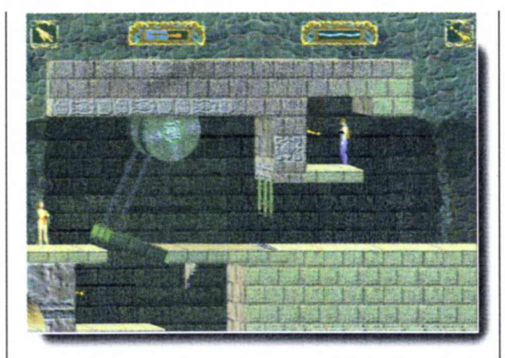


41) Traversez le pont de bois en marchant et tuez les deux lanciers. À droite, descendez et tuez l'archer. Prenez le chemin en bas à gauche et dessoudez le gardien de la première cellule. Collectez ses clefs et revenez sur vos pas au niveau des planches de bois.

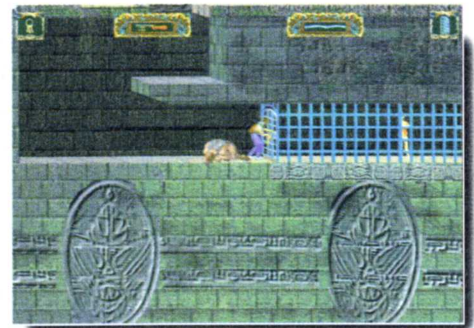


Courez et sautez sur ces dernières, vous descendrez ainsi d'un niveau. Prenez le chemin en bas à gauche. Tuez le gardien de la seconde cellule et délivrez Natalia avec le trousseau de clefs.

42) Montez, droite, droite, activez le levier. Prenez maintenant la sortie de droite.

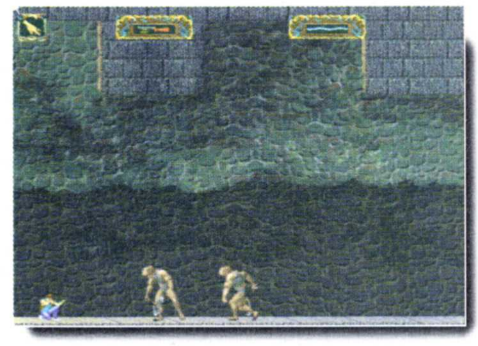


43) Droite jusqu'au passage inférieur. Continuez par la droite et laissez-vous tomber dans le trou. Activez le levier et plongez dans l'eau. Nagez vers la droite. Haut, gauche, tirez sur le levier, sortez par la gauche (tuez au passage l'iguane). Prenez le passage supérieur droit.



44) Droite, droite et bas. Tuez le singe et activez le levier. Ressortez par la gauche (la princesse se fait de nouveau enlever), et entrez encore une fois dans la maison de gauche.

Là, prenez le passage inférieur et sautez dans le trou pour délivrer la princesse. Ressortez par la droite.



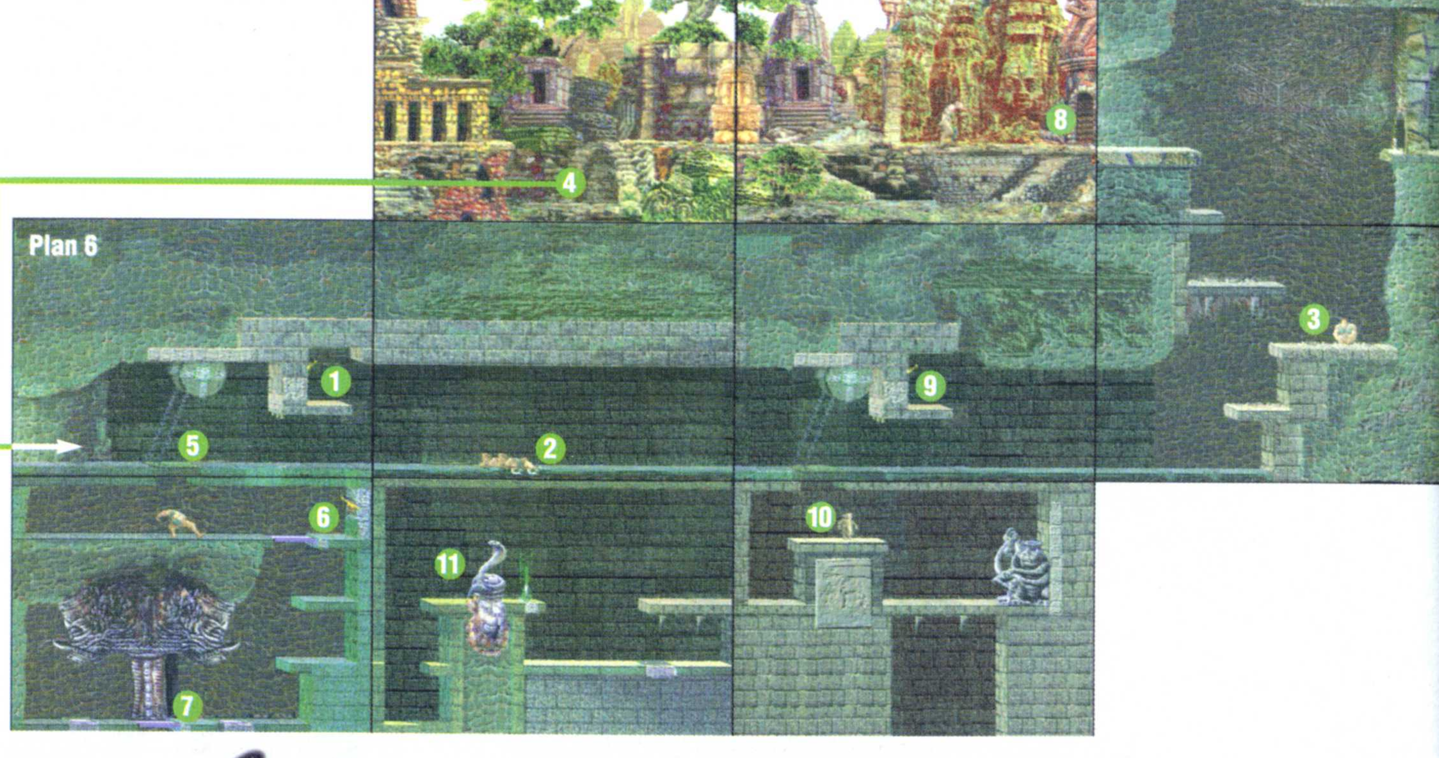
45) Prenez de nouveau le chemin inférieur. Droite, droite, droite, tuez les deux gorilles; droite, tuez l'homme-singe ; haut, gauche, plombez le gorille ; droite, droite, c'est la sortie.

VOIR PLAN 6

46) Entrez par le passage inférieur et activez le levier (1), la roue tourne et la pierre libère le trou. Droite, truffez de plombs les deux sheeta (2) et continuez dans la même direction. Haut, tuez le gorille et gauche (pour tuer plus facilement la guenon, placez-vous à sa hauteur et quand il se lève, redescendez. Il restera au niveau de la plate-forme et vous, en bas, n'aurez plus qu'à lui tirer dessus en visant la diagonale supérieure) (3). Sortez, tuez l'homme-singe, et continuez à gauche. Entrez pour la deuxième fois dans le passage inférieur droit (4) et pénétrez dans le trou que vous venez préalablement de libérer (5). Tuez le singe, activez le levier (6) et descendez. Placez-vous sur le tapis vert de gauche et la fille sur celui de droite, la grille s'ouvre (7). Remontez et activez de nouveau le levier pour passer. Ressortez. Il va falloir maintenant refermer le trou en faisant de nouveau le tour, par le haut cette fois, de la salle. Pour ce faire, ressortez par la gauche et prenez l'entrée supérieure droite (8). Faites le tour, activez



Bermuda Syndrome



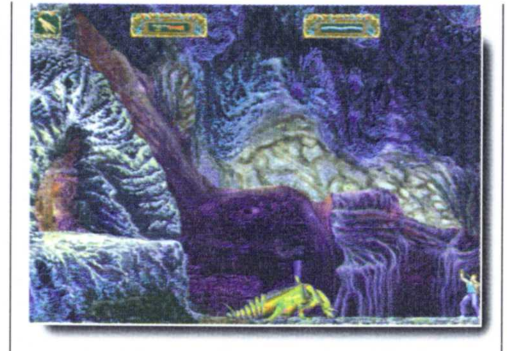


l'interrupteur pour ouvrir la grille (1) et repartez vers la droite pour activer l'autre interrupteur qui ouvrira le second trou (9). Faites de nouveau le tour, pour entrer dans ce dernier. Approchez de la statue et parlez au nain (10). Vous vous retrouverez téléporté. Tuez les deux gardes et libérez les prisonniers. De retour dans l'autre plan, partez pour la gauche. Placez la princesse sur la dalle verte et récupérez l'épée au niveau des statues (11). Ressortez de la salle, refermez la dalle en faisant le tour de la pièce par le haut et ouvrez le premier trou à gauche (salle aux deux statues et aux deux dalles vertes). Faites de nouveau le tour pour y accéder.



47) Descendez au niveau de la toile et coupez cette dernière avec l'épée. Dans les parties qui suivront, il faudra tuer un maximum d'araignées et d'œufs contenant moult scorpions. Plus loin, vous tomberez en face d'un monstre énorme.

Pour le tuer, tirez dans la stalactite de manière à ce qu'elle lui tombe dessus et l'empale. Continuez votre route vers la gauche et tuez encore quatre scorpions. Gauche.





48) Attendez que la princesse se place sur le radeau, et plongez sous ce dernier pour couper les cordes. Le radeau s'envolera. Nagez maintenant vers la gauche, la princesse vous attend de l'autre côté. Plus loin, encore quelques scorpions à tuer. Au prochain radeau, avant de monter dessus, prenez la pierre se trouvant sur le sol, et placez-la sur l'embarcation. Ceci fait, coupez les liens sous ce dernier et envolez-vous avec la princesse. En haut, partez vers la gauche et placez-vous devant la statue. Demandez à la princesse de se téléporter. La belle partie, jouez les dauphins en plongeant dans l'eau et continuez votre chemin. Attention à votre réserve d'air. Après un second plongeon, il faudra couper les trois cordes d'un radeau en immersion. Cette partie est très délicate car l'air viendra vite à vous manquer ! Refaites surface et retrouvez la princesse à droite. Montez sur le petit muret de pierres, descendez de l'autre côté et dès que le dinosaure sort de sa grotte, grimpez de nouveau sur les pierres. Après avoir donné un magistral coup de queue, le dinosaure vous permettra de récupérer deux pierres.



Placez-les sur le radeau et coupez la dernière corde. Grimpez maintenant à côté de Natalia, jetez une pierre et vogue la galère.



49) Dans ce nouveau passage, il faudra diriger le radeau de bas en haut en utilisant les courants aériens pour naviguer vers la gauche. Mais la chose serait trop simple s'il n'y avait pas de ptérodactyles, c'est pour cela qu'il faudra être des plus prudents lors de la navigation, car le moindre contact avec ces derniers vous sera fatal ! Arrivé au bout de votre course, vous devrez affronter deux créatures ailées. Servez-vous de votre épée pour les anéantir.





La chose fai
sautez sur c
mourant et r
nant le plus b



50) Ouvrez l
a remise. G
l'œuf, ouvre
revenir derr
refermez la

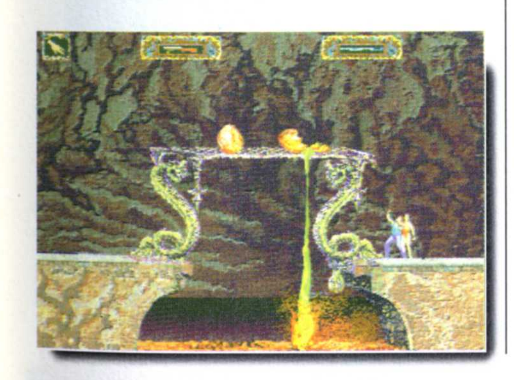




La chose faite, placez-vous au niveau de la statue et sautez sur cette dernière. Prenez la clef sur le garde mourant et remontez sur le radeau. Descendez maintenant le plus bas possible et pénétrez dans la ville.



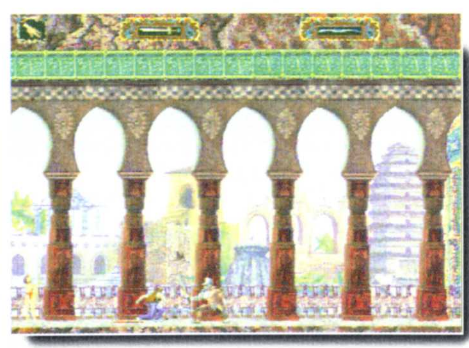
50) Ouvrez la porte de fer avec la clef que le garde vous a remise. Gauche et haut. Passez de l'autre côté de l'œuf, ouvrez la grille et faites le tour par le haut pour revenir derrière l'œuf. Poussez ce dernier dans la lave, refermez la grille et continuez vers la gauche.



Vous pourrez voir deux œufs placés en hauteur. Tirez sur le premier, la lave se solidifiera alors de moitié. Sautez maintenant de l'autre côté en effectuant un grand saut et en vous accrochant, puis tirez sur le second. La lave deviendra entièrement solide et vous pourrez faire passer la princesse. Continuez vers la gauche.



51) Haut, gauche, haut, gauche. Tuez le garde à l'épée et continuez à gauche. Plongez et utilisez le levier pour baisser la fontaine. Sautez maintenant au-dessus de la fontaine diminuée (la princesse reste là), haut, haut et gauche. Abaissez le levier, gauche, descendez dans le trou, activez le levier et marchez vers la droite. Descendez, droite, tuez le garde et activez le levier. Continuez vers la droite et grimpez pour rejoindre la princesse. Revenez maintenant sur vos pas pour traverser le château (droite, bas, gauche et haut, gauche et haut) avec la donzelle. Activez le levier de droite pour boucher le trou et continuez par la gauche.



52) Assurez-vous que la fille reste sur la dalle verte. Descendez, actionnez le levier du bas pour ouvrir la grille, faites le tour pour revenir au niveau de Natalia et actionnez l'autre levier pour ouvrir la trappe. Montez avec la princesse. Tuez maintenant à l'épée les trois gardes qui ont deux apparences (trois coups d'épée pour la forme humaine et cinq pour l'autre…) et rendez-vous à la salle du trône. Je vous conseille, lorsque vous affronterez les gardes, de sauvegarder le plus souvent possible, vous comprendrez… La bonne tactique quand vous vous battez à l'épée est de donner un coup pressant (flèche vers l'avant), puis d'enchaîner avec un coup normal avant de reculer.

53) Parlez à Telquad et dirigez-vous vers la droite. Battez-le une première fois (cinq coups) et grimpez vers la droite. Deuxième et dernière confrontation (six coups pour l'humain et six pour le lézard). Je ne saurai que trop vous conseiller de multiples sauvegardes ! La bestiole détruite, descendez voir le roi et à vous la fille !

Bermuda Syndrome

éditeur : BMG

configuration : 486 DX 33, 4 Mo, Windows 3.11

sortie : Juillet 96

texte et voix : Français/Anglais

note :



\+ *Une jouabilité sans faille. Un environnement au top. Un plaisir de jeu redécouvert.*

\- *Une durée de vie trop courte.*

- conclusion -

Il est fort dommage que le jeu soit si simple à finir car nous tenions là, sans aucun doute, le digne successeur de Flashback ou Prince of Persia.

Gabriel Knight

SI FLIRTER AVEC UNE BELLE SORCIERE VAUDOU VOUS BRANCHE ET SI LA MAGIE NOIRE, LES RITES SACRÉS ET LES MALÉDICTIONS NE VOUS FONT PAS PEUR, VOUS ALLEZ ADORER GABRIEL KNIGHT!

SOLUCE

EN RÉSUMÉ

Gabriel Knight est un écrivain peu connu. Ces derniers temps, il n'a pas écrit grand-chose, il n'a plus trop d'inspiration et se contente de lire les faits divers dans la presse. Il cherche le début d'une histoire pour commencer son prochain livre, jusqu'au jour où il entend parler d'un meurtre vaudou. Il décide de mener sa propre enquête et de chercher des indices sur les lieux du crime et dans les endroits pouvant avoir un rapport avec ce culte. Au cours de l'enquête, Gabriel charge Grace, sa secrétaire, de faire des recherches sur un certain Wolfgang Ritter qui s'avère être l'oncle de Gabriel. Dans un premier temps, cet oncle qu'il ne connaissait pas lui révèle qu'ils appartiennent tous deux à une grande lignée de chasseurs d'ombres. Par la suite, il lui demande de le rejoindre en Allemagne, mais Gabriel refuse et préfère poursuivre son enquête à la Nouvelle-Orléans. À plusieurs reprises, il passe voir son ami, l'inspecteur de police Mosely, qui lui refile des tuyaux sur l'enquête en cours, car il espère voir un jour son nom figurer dans l'un de ses livres. Gabriel va devoir faire face à une malédiction vieille de plusieurs siècles. Il doit trouver Tetelo (la sorcière vaudou) pour la tuer et rompre la malédiction. Son enquête l'amène dans plusieurs pays et dans des lieux étranges. Gabriel Knight est un très bon jeu d'aventure avec une durée de vie appréciable et un scénario d'une très grande richesse, mêlant humour, action et énigme bien tordue. Graphiquement c'est dans le style des Sierra, c'est-à-dire très réussi. La barre d'icônes est des plus simples : marcher, regarder, interroger, parler, rien que de très banal pour ce genre de jeu. Vous disposez aussi d'un magnétophone qui vous permet d'enregistrer les dialogues avec les personnages importants du jeu, puis de relire les messages échangés autant de fois que vous le désirez. Les bruitages sont corrects et les musiques de fond collent bien avec le déroulement du jeu. Les voix des personnages, malgré la version originale anglaise, lui donnent une autre ambiance.

Conseils de lecture

La succession de phrases à dire à un personnage sont représentées dans le texte par des lettres entre parenthèses ; exemple : répondez-lui (B/E). Prenez un peu d'avance sur la lecture des actions à effectuer pour ne pas être dépassé par les événements.



1ER JOU



Librairie

Interrogez Gra
messages qu
dise que c'est
le bureau, le
complètemen
sur les serpe
l'échelle. Ouvr
cadeau qui se
1er jour sur l
ouvrez la port
quez sur la ca
droite, puis cli

Maison

Une fois à l'in
des renseigne
menu et allez
vous du calep
fauteuil, puis
loge sur la m
3 heures puis
dragon se tro
ci avec la clef
tiroir secret. I
inventaire, lis
questionnez g
du menu. Ouv
son de granc
français puis


Les aiguille

Commi

Dans le hall d
sujet du dét
demandez-l
Dans votre i
Vous décou
Sortez du co
quez sur le s

Square

Allez vers le
vous du mir
Dirigez-vous
toujours sui
la moto ; le r

1er jour

Librairie St-George

Interrogez Grace pour prendre connaissance de tous les messages que vous avez reçus jusqu'à ce quelle vous dise que c'est tout. Prenez la pince et la loupe à droite sur le bureau, le livre d'Heinz Ritter sur l'étagère du haut, complètement à gauche de l'échelle, prenez aussi le livre sur les serpents sur la même étagère mais à droite de l'échelle. Ouvrez la caisse enregistreuse et prenez le bon-cadeau qui se trouve à gauche. Prenez enfin le journal du 1er jour sur le bureau, juste à côté de la cafetière, puis ouvrez la porte de gauche pour sortir de la librairie. Cliquez sur la carte de la Nouvelle-Orléans, à gauche ou à droite, puis cliquez sur la maison de grand-mère Knight.

Maison de grand-mère Knight

Une fois à l'intérieur, discutez avec grand-mère. Prenez des renseignements sur la famille Knight puis sortez du menu et allez en face pour monter au grenier. Saisissez-vous du calepin (cahier d'esquisses) qui se trouve sur le fauteuil, puis lisez-le dans votre inventaire. Utilisez l'horloge sur la malle à gauche, déplacez les aiguilles sur 3 heures puis tournez le cercle extérieur jusqu'à ce que le dragon se trouve en haut de l'horloge, et remontez celle-ci avec la clef à gauche : vous déclenchez l'ouverture d'un tiroir secret. Prenez la photo et la lettre, puis dans votre inventaire, lisez cette dernière. Descendez du grenier puis questionnez grand-mère au sujet d'Heinz Ritter et sortez du menu. Ouvrez la porte de gauche pour sortir de la maison de grand-mère. Sur la carte, cliquez sur le quartier français puis sur le commissariat.



Les aiguilles sur 3 heures et le dragon sur 12.

Commissariat

Dans le hall du commissariat, questionnez le sergent au sujet du détective Mosely et du lieu du crime, puis demandez-lui les photographies et sortez du menu. Dans votre inventaire, ouvrez l'enveloppe des photos. Vous découvrez les clichés du meurtre et du policier. Sortez du commissariat de police puis, sur la carte, cliquez sur le square Jackson.

Square Jackson

Allez vers le haut du square, puis à gauche, approchez-vous du mime et arrangez-vous pour qu'il vous suive. Dirigez-vous vers le bas du square puis sur la droite, toujours suivi par le mime, et approchez-vous du flic à la moto ; le mime se moque du flic, se sauve et l'autre se lance à sa poursuite. Profitez-en pour utiliser la radio qui se trouve à l'avant de la moto ; les messages échangés vous donnent le lieu du crime qui apparaît sur la carte. Allez vers le bas pour sortir du square. Cliquez sur la carte de la Nouvelle-Orléans puis sur le Lac Pontchartrian, lieu du crime.

Lac Pontchartrian

Après le départ de la dernière voiture de police, utilisez le calepin sur les signes au sol pour en faire un dessin, puis dirigez-vous vers le pied de l'arbre à droite et servez-vous de la loupe pour examiner les traces dans l'herbe. Toujours sous la loupe, utilisez la pince sur l'écaille de serpent qui se trouve dans l'herbe. Ramassez de l'argile au bord du lac puis allez vers le bas pour revenir à la carte : cliquez sur le quartier français puis sur le commissariat de police.



Commissariat

Questionnez le sergent sur le détective Mosely puis ouvrez la porte du bureau de ce dernier, à droite. Dans le bureau, questionnez Mosely sur les schémas autour du corps puis renseignez-vous sur les six autres modèles. Sortez du bureau et parlez à l'officier Franks, la femme-flic à droite, grâce à l'icône '!' ; choisissez la réponse (B) pour obtenir le fichier. Posez le fichier dans le dossier (bannette à courrier) de Franks, à gauche sur son bureau, puis ouvrez de nouveau la porte du bureau de Mosely. Interrogez-le et sélectionnez le thème photographe, demandez-lui une photo du policier et de l'auteur puis choisissez la réponse (B) pour quitter la pièce. Dans le hall, reprenez le fichier dans le dossier de Franks puis utilisez-le sur la photocopieuse ; une fois la photocopie effectuée, reposez le fichier dans le dossier et retournez dans le bureau de Mosely. Après la séance de photos, ressortez-en et quittez le commissariat de police. Sur la carte, cliquez sur le bazar vaudou de Dixieland.

Bazar vaudou de Dixieland

Regardez le petit écriteau sur le comptoir à gauche (la nuit de la St-Jean), puis utilisez la photo du meurtre sur Willy. Sortez du bazar et sur la carte, cliquez sur la librairie St-George.

Librairie St-George

Interrogez Grace et demandez-lui de faire des recherches sur Malia Gedde. Fin du 1er jour.

2e jour

Librairie St-George

À votre réveil, Grace vous communique les renseignements sur Malia Gedde. Si un fleuriste entre dans la librairie pour essayer d'acheter la peinture de votre père, répondez-lui n'importe quoi pour vous en débarrasser. Prenez le journal du 2e jour, lisez-le, puis sortez de la librairie. Sur la carte, cliquez sur le commissariat de police.

Commissariat

Questionnez le sergent sur le détective Mosely. Ouvrez la porte battante puis utilisez le thermostat qui se trouve au-dessus de la photocopieuse à gauche de la porte. Réglez le thermostat sur 80° et entrez dans le bureau de Mosely. Interrogez-le et demandez-lui du café ; il sort, profitez-en pour prendre son veston et volez-lui son badge de police. Sortez du bureau de Mosely et du commissariat. Sur la carte, cliquez sur le square Jackson.



Réglez le thermostat sur 80°.

Square Jackson

Rendez-vous vers le haut du square, puis à gauche, et revenez à droite. Suivez le dessinateur qui court après son dessin. Il y renonce. Regardez le dessin que l'artiste a perdu puis allez vers le bas. Utilisez le bon-cadeau sur le vendeur de hot-dogs puis donnez le hot-dog au petit danseur de claquettes : il vous promet de vous aider si vous en avez besoin. Parlez au petit danseur de claquettes et demandez-lui le message (A), il récupère le dessin pour vous. Retournez voir le dessinateur et donnez-lui le dessin technique, puis faites la même chose avec les six échantillons que vous avez obtenus de Mosely et celui que vous avez dessiné au lac. Allez en bas deux fois pour quitter le square. Cliquez sur la carte de la Nouvelle-Orléans puis sur la propriété Gedde.

Propriété Gedde

Frappez à la porte, répondez au message du domestique (A/B), puis utilisez l'insigne de détective sur le domestique : entrez. Interrogez Malia au sujet du lac Pontchartrian puis posez-lui des questions sur le vaudou. Pour finir, flirtez avec elle ; vous ne flirtez pas très longtemps car elle vous démasque et vous met dehors. Sortez de la propriété et, sur la carte, cliquez sur le quartier français puis sur le musée historique du vaudou.



Gabriel Knight

Musée historique du vaudou

Interrogez à plusieurs reprises le Dr John sur tout ce qui concerne le vaudou et sur Marie Laveau. Allez à gauche pour sortir du musée. Sur la carte, cliquez sur le premier cimetière de St-Louis

Premier cimetière de St-Louis

Interrogez plusieurs fois le gardien au sujet de Marie Laveau puis sur les autres tombes marquées. Regardez la tombe de Marie Laveau, utilisez le calepin dans votre inventaire sur les marques rouges ornant la tombe et sortez du cimetière, en bas à gauche. Sur la carte, cliquez sur la résidence Moonbeam.



Résidence Moonbeam

Interrogez Moonbeam au sujet du vaudou, de la nuit de la St-Jean, et enfin sur les serpents. Renseignez-vous sur Grimwald, demandez-lui (D), elle se met à danser avec Gramwald son serpent. Profitez-en pour prendre la peau de serpent qui se trouve dans la cage. Utilisez le croquis du message vaudou sur Moonbeam pour qu'elle le déchiffre. Dans votre inventaire, utilisez la loupe sur la peau de serpent et comparez-la avec l'écaille de serpent. Sortez de la résidence et une fois sur la carte, cliquez sur le bazar vaudou de Dixieland.

Bazar vaudou de Dixieland

Une femme entre dans la boutique, madame Cazaunoux : elle passe une commande à Willy et sort. Interrogez Willy au sujet des masques d'animaux, puis sur Willy Jr et sortez du bazar. Sur la carte, cliquez sur la librairie St-George.

Librairie St-George

Interrogez Grace et demandez-lui de faire des recherches sur Madame Cazaunoux. Fin du 2e jour.

3E JOUR



Librairie St-George

À votre réveil, Grace vous communique les renseignements sur Madame Cazaunoux. Interrogez Grace et demandez-lui tous les messages ainsi que le numéro de téléphone de Ritter. Attendez quelques secondes, un fleuriste entre dans la librairie pour acheter de la peinture. Répondez-lui (C/A/A). Prenez le journal du 3e jour puis allez dans la chambre de Gabriel à droite. Prenez le gel pour les cheveux (en rouge) qui se trouve dans l'armoire médicale de la salle de bains. Dans votre inventaire, regardez la page de l'annuaire : vous pouvez essayer de téléphoner à tous les Cazaunoux mais le bon numéro est le 555-1280. Utilisez le téléphone sur le bureau : appuyez sur marche et composez le 555-1280. Une vieille dame vous répond, sur la fin vous entendez aussi un chien (Castro) qui aboie. Utilisez une deuxième fois le téléphone, appuyez sur marche et composez le numéro du vétérinaire qui se trouve sur la page de gauche de l'annuaire, le 555-6170. Répondez à Melissa (B/B). Utilisez encore une fois le téléphone pour appeler Ritter, au 49-09-324-3333. Sortez de la chambre de Gabriel et de la librairie. Sur la carte, cliquez sur le bazar vaudou de Dixieland.



Bazar vaudou de Dixieland

Utilisez le billet de 100 dollars sur Willy pour acheter le masque de crocodile. Vous gagnez aussi de l'huile "Maître-de-jeu", puis sortez. Sur la carte, cliquez sur le square Jackson.

Square Jackson

Allez vers le haut du square et parlez avec le dessinateur, il a fini de reconstituer les signes et vous donne le résultat. Allez à gauche et attendez quelques secondes, la diseuse de bonne aventure se met à danser puis elle laisse tomber un de ses voiles : ramassez-le. Dans votre inventaire, utilisez la loupe sur le voile puis examinez-le. Vous trouvez une écaille de serpent. Sortez du plan rapproché et utilisez la pince sur le voile pour enlever l'écaille. Examinez l'écaille que vous venez de trouver à la loupe, elle ne correspond pas. Utilisez le voile sur la diseuse de bonne aventure. Elle vous lit l'avenir mais une voix lui fait peur et elle se sauve. Allez vers la sortie du square en bas. Sur la carte, cliquez sur le commissariat de police.

Librairie St-George

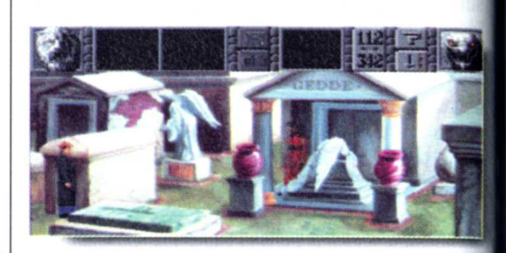
Interrogez Grace et demandez-lui de faire des recherches sur le modèle que vous détenez. Sortez de la librairie et cliquez sur le commissariat de police.

Commissariat

Allez directement dans le bureau du détective Mosely, vous assistez à l'interrogatoire de Crash puis ressortez du commissariat. Cliquez sur le premier cimetière St-Louis.

Premier cimetière de St-Louis

Allez deux fois à droite : vous découvrez Malia qui sort du caveau familial, discutez avec elle. Sortez du cimetière, trois fois à gauche puis cliquez sur la carte de la Nouvelle-Orléans et sur l'université Tulane.



Université Tulane

Vous assistez à une séance de diapositives très instructive, puis une fois que c'est fini, allez en face dans le bureau de Hart. Utilisez la photo du meurtre sur le Dr Hart puis interrogez-le plusieurs fois à propos de "Cabrit sans cor" ainsi que sur le vaudou noir et sur la nuit de la St-Jean. Utilisez le dessin que l'artiste a reconstitué pour vous sur le Dr Hart puis sortez de l'université. Sur la carte, cliquez sur le quartier français puis sur la cathédrale St-Louis.

Cathédrale St-Louis

Ouvrez la porte qui se trouve sur la droite : une fois à l'intérieur, prenez le col blanc en bas à gauche dans l'armoire, et la chemise, toujours dans l'armoire mais à droite, puis sortez de la cathédrale. Sur la carte, cliquez sur la résidence Cazaunoux.

Résidence Cazaunoux

Utilisez la chemise à col blanc puis le gel pour les cheveux sur Gabriel et frappez à la porte : celle-ci s'ouvre, Madame Cazaunoux vous demande le pourquoi de votre visite ; réponse (A). Interrogez-la au sujet de "Cabrit sans cor" et répondez-lui (B), puis questionnez-la sur le sacrifice humain, les véritables reines vaudou et les lieux de culte vaudou. Madame Cazaunoux vous montre son bracelet et vous demande de le bénir : utilisez l'argile sur le plan rapproché du bracelet, faites-en une empreinte dans l'argile. Sortez de chez Madame Cazaunoux puis allez en bas. Sur la carte, cliquez sur Napoleon House.



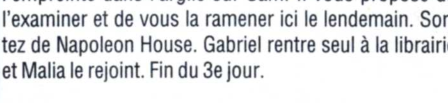




Napoleon House



Interrogez le serveur au sujet du vaudou, deux fois sur les clients du bar (des barmans), sur Sam et le vaudou. Sortez du menu. Utilisez l'huile "Maître-de-jeu" sur Sam, il joue aux échecs et a une veste mauve. Il vous parle, répondez-lui (A/A/A). Grâce à vous, il gagne et vous propose de vous aider. Utilisez l'empreinte dans l'argile sur Sam. Il vous propose de l'examiner et de vous la ramener ici le lendemain. Sortez de Napoleon House. Gabriel rentre seul à la librairie et Malia le rejoint. Fin du 3e jour.



4E JOUR



Librairie St-George

À votre réveil, Grace vous communique les renseignements sur le modèle et vous remet une coupure de presse. Prenez le journal du 4e jour puis sortez. Sur la carte, cliquez sur Napoleon House.

Napoleon House

Sam vous remet la copie du bracelet de Madame Cazaunoux. Sortez et, sur la carte, cliquez sur "aperçu du square Jackson".

Aperçu du square Jackson

Utilisez les jumelles de gauche : observez Crash et le batteur qui discutent. Quittez l'endroit et, sur la carte, cliquez sur la cathédrale St-Louis.

Cathédrale St-Louis

Utilisez le bracelet sur Crash. Il vous fait confiance, interrogez-le au sujet du joueur de tambour et sur les tambours rada. Sortez de la cathédrale et cliquez sur la librairie St-George.

Librairie St-George

Interrogez Grace, demandez-lui de faire des recherches sur les tambours rada puis sortez et, sur la carte, cliquez sur la cathédrale St-Louis.

Cathédrale St-Louis

Interrogez Crash au sujet des lieux de culte vaudou, il meurt. Regardez son cadavre puis ouvrez sa chemise et utilisez le calepin sur le tatouage de serpent. Sortez de la cathédrale. Gabriel rentre seul à la librairie et se rend dans la nuit chez Malia. Fin du 4e jour.

5E JOUR

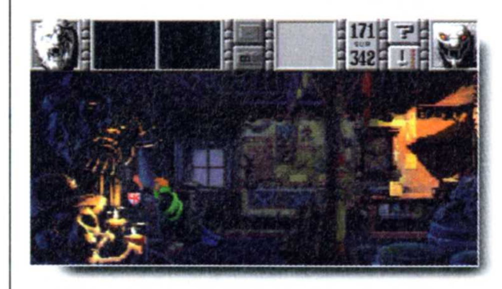


Librairie St-George

À votre arrivée, Grace vous remet le livre sur les tambours rada, l'agenda et la lettre de Gunter, et une coupure de journal de 1810 sur le Vévé. Prenez le journal du 5e jour pour lire les nouvelles puis lisez la lettre et l'agenda de Gunter et sortez. Cliquez sur la carte de la Nouvelle-Orléans puis sur l'université Tulane.

Université Tulane

Allez dans le bureau du Dr Hart, regardez le corps de ce dernier puis sortez du plan rapproché et prenez les notes de Hart qui se trouvent sur le bureau. Sortez de l'université Tulane et sur la carte, cliquez sur le quartier français puis sur le musée historique vaudou. Attention ! faites une sauvegarde avant d'entrer dans le musée.



Musée historique vaudou

Au moment où vous entrez, un serpent vous tombe dessus ; utilisez le bouton qui se trouve à gauche de la porte d'entrée pour allumer le ventilateur et faire fuir le

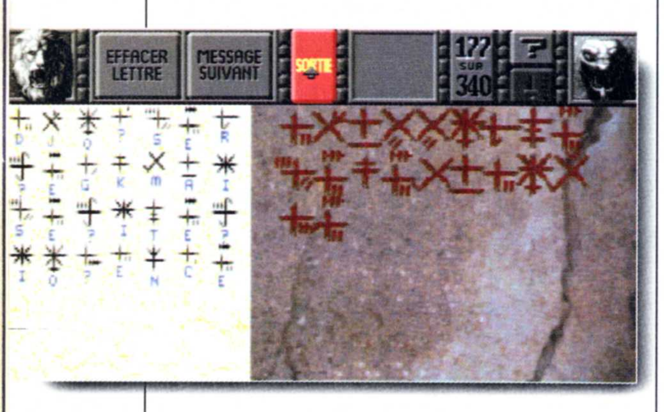


serpent. Sur la carte, cliquez sur la librairie St-George.

Librairie St-George

À votre arrivée dans la librairie, Grace remarque quelque chose sur votre visage, vous l'enlève et le met dans le cendrier. Utilisez la pince sur le cendrier qui se trouve à droite de la caisse enregistreuse puis dans votre inventaire, utilisez la loupe sur l'écaille du serpent du lac, regardez-la, et faites ensuite la même opération avec l'écaille du serpent du musée : elles sont identiques, assemblez-les. Sortez de la librairie et sur la carte, cliquez sur le premier cimetière de St-Louis.

Premier cimetière de St-Louis



Utilisez le calepin sur les nouveaux codes vaudou puis dans votre inventaire, la première série de codes sur la seconde pour la traduire. Ramassez le morceau de brique rouge juste à droite sous la série de codes vaudou et utilisez-la sur le mur. Écrivez un nouveau message codé : "DJ APPORTE SEKE MADOULE". Si vous ne trouvez pas la lettre désirée, cliquez sur "message suivant" et continuez. Quelques lettres ne sont pas décodées : le "L" manquant se trouve sur la plus petite série de codes, c'est le troisième signe en bas à gauche après I, O. Une fois que vous avez fini, sortez. Si vous (Gabriel) n'êtes pas satisfait, recommencez, vous avez dû faire une erreur. Sortez du cimetière et cliquez sur le square Jackson.

Square Jackson

Allez en haut du square puis à gauche, et parlez à la diseuse de bonne aventure. Sortez du square et sur la carte, cliquez sur le commissariat de police.

Commissariat

Allez dans le bureau du détective Mosely puis interrogez-le pour savoir comment relancer l'enquête (ouvrir le cas). Utilisez le Vévé (la reconstitution de l'artiste) déchiffré sur Mosely, faites la même chose avec les notes de Hart, le journal de 1810 et les deux écailles. Mosely décide de rouvrir l'enquête et sort du commissariat. Sortez à votre tour, Gabriel rentre seul chez lui. Fin du 5e jour.

6E JOUR



Librairie St-George



Après avoir nettoyé la librairie, une enveloppe est glissée sous la porte. Ramassez-la et prenez le journal du 6e jour. Dans votre inventaire, ouvrez l'enveloppe : elle contient une petite clef et une note de Mosely, lisez cette dernière. Utilisez le croquis du serpent sur Grace et répondez-lui (B,B) puis sortez de la librairie. Sur la carte, cliquez sur le square Jackson.

Square Jackson

Allez à gauche puis parlez au vendeur de beignets. Répondez-lui (C/C/C/C). Allez à droite puis en haut et utilisez le livre des tambours rada sur le batteur à gauche. Il ne vous reste plus qu'à déchiffrer les messages du batteur. La traduction est : "RÉUNIR ASSEMBLÉE SECRET". Passez sur la 2e page, "CE SOIR". Passez sur la 3e page, "MARÉCAGE". Cliquez sur "sortir" puis sortez du square et sur la carte, cliquez sur le commissariat de police.

Commissariat

Faites une sauvegarde de votre partie car il va falloir être très rapide. Attendez que les deux officiers soient sortis acheter des beignets puis ouvrez la porte battante et utilisez la clef de Mosely sur la porte de son bureau. Si l'officier vous a surpris avant d'entrer dans le bureau, reprenez la partie sauvegardée ou attendez qu'il s'endorme mais c'est assez long. Une fois entré, ouvrez le tiroir de gauche du bureau et prenez le traqueur qui s'y trouve. Sortez du commissariat et sur la carte, cliquez sur le musée historique vaudou.

Musée historique Vaudou

Utilisez l'un des deux signaux émetteur sur Seke Madoule (Cercueil) qui se trouve juste à l'entrée à gauche, puis sortez. Cliquez sur la carte de la Nouvelle-Orléans puis sur les marécages St-John.

Marécages St-John

Utilisez le traqueur sur Gabriel. Une fois installé, il se loge en bas à droite, suivez ses indications en allant dans la direction de la petite led rouge. Une fois devant l'entrée, utilisez le masque de crocodile sur Gabriel, il entre dans le cercle. On lui demande une sorte de mot de passe, répondez "Damballah et Ogoun Badagris", la cérémonie commence. Fin du 6e jour.



7E JOUR

Librairie St-George

Grace vous réveille difficilement et sort de la chambre. Prenez la lampe de poche qui se trouve sur la petite commode à droite, puis utilisez le téléphone et composez le numéro de Wolfgang Ritter, 49-09-324-3333. Interrogez-le au sujet de Tetelo, deux fois au sujet du talisman, puis de la dépouille de Tetelo et enfin au sujet du pays natal en Afrique. Sortez de la chambre, lisez le journal du 7e jour et sortez de la librairie. Sur la carte, cliquez sur le premier cimetière St-Louis.



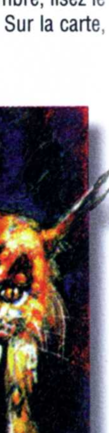


lah et Ogoun
6e jour.





la chambre.
sur la petite
ne et compo-
9-324-3333.
s au sujet du
enfin au sujet
mbre, lisez le
Sur la carte,



Premier cimetière de St-Louis

Allez deux fois à droite vers le caveau familial des Gedde puis appuyez sur le bouton rouge, sur le côté de l'entrée. Pénétrez dans le caveau et utilisez la lampe de poche dans la pièce ; cliquez pour déplacer la lampe. Ouvrez le tiroir qui porte un dessin ressemblant au Vévé (un cercle). Vous découvrez le cadavre de Mosely, vous faites tomber la lampe et quelqu'un vous assomme. Ouvrez une deuxième fois le tiroir puis prenez le porte-feuille de Mosely et dans votre inventaire, ouvrez-le : vous trouvez une carte de crédit. Sortez du caveau en appuyant sur le bouton à droite puis allez trois fois à gauche pour sortir du cimetière. Sur la carte, cliquez sur la librairie St-George.

Librairie St-George

Allez dans la chambre de Gabriel puis utilisez le téléphone : composez le numéro de l'agence de voyages qui se trouve sur la page de gauche de l'annuaire, c'est-à-dire 585-1130, et répondez (B/A). Sortez de la librairie et cliquez sur la carte de la Nouvelle-Orléans puis sur l'aéroport international.


hâteau de vos ancêtres

Château des Ritter

Après avoir fait connaissance avec Gerde, allez à droite, regardez les panneaux autour de vous et sortez. Montez les escaliers à gauche pour vous rendre dans la chambre de Wolfgang. Regardez à gauche les inscriptions au-dessus de la porte en bois, juste sous la tête du lion, puis redescendez les escaliers. Interrogez Gerde au sujet du poème, des panneaux de la chapelle et enfin de la cérémonie d'initiation. Montez à nouveau les escaliers à gauche pour aller dans la chambre de Wolfgang. Ouvrez la fenêtre et utilisez la neige de son rebord pour vous laver les mains. Prenez la paire de ciseaux et le pot de chambre à droite sur la petite armoire à pharmacie, puis utilisez les ciseaux sur Gabriel. Ouvrez le cadre qui contient le manuscrit, juste au-dessus de la petite armoire à pharmacie et lisez-le. Redescendez les escaliers pour aller dans le hall puis prenez le poignard juste au-dessus de la tête du lion et la salière, à gauche de Gerde.


érémonie pour devenir un Schattenjager

sant au sixième panneau, Gabriel lit le manuscrit.

Allez à droite dans la chapelle puis posez le pot sur l'autel en face. Utilisez la salière sur le pot de chambre puis le poignard sur Gabriel, cliquez sur l'autel avec le curseur "utilisez" puis utilisez le manuscrit sur Gabriel. Si tout a été fait correctement, cette cérémonie achève le 7e jour.

8E JOUR



Château des Ritter

Vous vous réveillez après une nuit agitée. Prenez la clef qui se trouve au pied du lit et utilisez-la pour ouvrir la porte en bois à gauche.



Dans la bibliothèque, vous devez trouver cinq livres, mais un par un. Trouvez le titre, lisez-le et passez au suivant. Je vous donne seulement le nom du livre et l'endroit. Le 1er livre, "La République populaire du Bénin", se trouve dans le meuble d'en face, dans la partie du milieu. Le 2e livre, "Les Primitifs", se trouve dans le meuble d'en face, dans la partie de droite. Le 3e livre, "Les Origines anciennes de l'Afrique", se trouve dans le meuble de gauche. Le 4e livre, "Les Adorateurs du Soleil", se trouve dans le meuble d'en face, dans la partie de gauche. Le 5e livre, "Les Anciennes fouilles d'Afrique", se trouve dans le meuble d'en face, dans la partie du milieu à l'extrémité droite. Vous récupérez un livre qui parle du mont Serpenté. Sortez de la bibliothèque à droite puis descendez dans le hall. Utilisez le livre "Les Sites anciens d'Afrique" sur Gerde. Elle vous pose une question, répondez-lui (B/B), vous partez pour l'Afrique. Fin du 8e jour.

9E JOUR

Mont Serpenté

Cliquez en face pour vous diriger vers le mont Serpenté. Ce dernier est composé de douze pièces formant un cercle, on peut le comparer au cadran d'une montre. Dans chaque pièce se trouve un emplacement pour recevoir une pierre gravée. Dix pierres gravées sont dispersées dans les douze pièces, chaque pierre est gravée d'un certain nombre de serpents vous donnant un chiffre. Vous devez récupérer toutes les pierres et les replacer dans la bonne pièce. Commencez par la pièce 6, l'entrée du mont Serpenté, prenez la pierre (10) qui se trouve dans l'emplacement puis allez en face. Dans la pièce 7, continuez en face, dans la pièce 8, prenez les deux pierres (2 et 5) et passez dans la pièce 9.


"La clé de serpent rentre bien dans le trou de la pierre."

Prenez la pierre (6) et la longue tige en forme de serpent, puis continuez ; dans la pièce 10, prenez la pierre (3) et utilisez la pierre (10) sur l'emplacement. Passez dans la pièce 11 puis continuez dans la pièce 12, ne touchez pas à la pierre de cette pièce et continuez. Pièce 1, prenez les pierres (4 et 9) puis passez dans la pièce 2, utilisez la pierre (2) sur l'emplacement et passez dans la pièce 3. Prenez la pierre (8) puis utilisez la pierre (3) sur l'emplacement, passez dans la pièce 4, prenez la pierre (11) et utilisez la pierre (4) sur l'emplacement. Passez dans la pièce 5, prenez la pierre (1) puis utilisez la pierre (5) sur l'emplacement et passez dans la pièce 6.

Je suis déjà passé par ici !

Utilisez la pierre (6) sur l'emplacement et allez vers la pièce 7. Continuez vers la pièce 8 et utilisez la pierre (8) sur l'emplacement. Passez dans la pièce 9, utilisez la pierre (9) sur l'emplacement, passez dans la pièce 10 et continuez dans la pièce 11. Utilisez la pierre (11) sur l'emplacement puis passez dans la pièce 12, continuez vers la pièce 1, utilisez la pierre (1) sur l'emplacement. Passez dans la pièce 2 puis continuez dans la pièce 3. Ici, faites une sauvegarde de votre partie, utilisez la longue tige sur l'emplacement. Si vous avez correctement placé les pierres dans les bons emplacements, les momies prennent vie ; si ce n'est pas le cas, cherchez la (les) pierre(s) qui n'est (ne sont) pas à leur place, remettez-la (les) dans les bons emplacements et revenez dans la pièce 3 pour utiliser la longue tige.


Vous tirez la momie d'un profond sommeil.

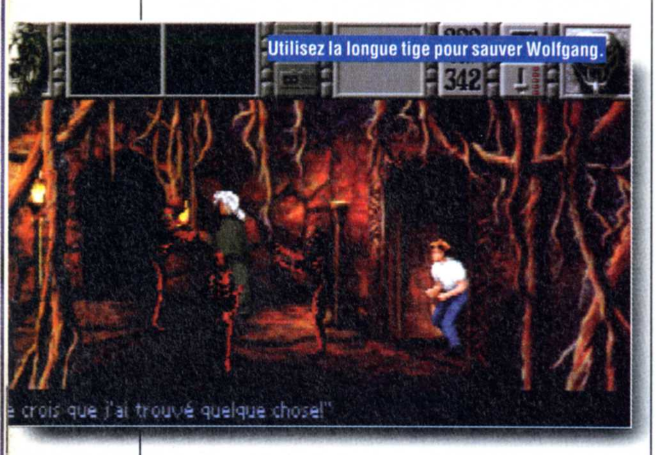
Vous vous trouvez dans la pièce 3 et vous devez aller dans la pièce 6. Vous devez éviter les momies dans les trois prochaines pièces pour arriver dans la pièce 6.


Utilisez la plante au-dessus de la momie pour passer.

"J'y crois pas, je l'ai fait!"

Gabriel Knight

Dans la pièce 6, vous vous retrouvez coincé par trois momies ; utilisez la plante rampante qui se trouve juste au-dessus de la momie d'en face. Dans la pièce 7, vous faites connaissance avec votre oncle et vous découvrez un passage secret. Utilisez la longue tige sur l'emplacement à droite pour vous débarrasser des momies.



Utilisez la longue tige pour sauver Wolfgang.

Allez à droite puis regardez la table et les inscriptions sur le côté de cette dernière. Prenez l'une après l'autre les deux barres de fer qui se trouvent sur leur support en face, puis une fois en place, utilisez-les pour soulever le couvercle de la table. Allez à gauche puis utilisez la dague sur la momie. Vous arrachez le cœur de la momie mais votre oncle ne vous a pas attendu. Récupérez le talisman et repartez vers la Nouvelle-Orléans.


Votre oncle Wolfgang se sacrifie.



10e jour



Sur la carte, cliquez sur le quartier français puis sur la librairie St-George.

Librairie St-George

Prenez le journal du 10e jour puis la note de Malia qui se trouve sur le bureau, devant la caisse enregistreuse, et lisez-la. Vous passez dans la chambre avec Mosely, interrogez-le au sujet de "fais un plan", de "renseigne-moi" puis de "Grace" et sortez du menu. Mosely récupère le traqueur et quitte la librairie. Sortez de la librairie et sur la carte, cliquez sur la cathédrale St-Louis.

Cathédrale St-Louis

Allez à gauche vers le confessionnal puis entrez dans celui de droite. Utilisez la longue tige en forme de serpent sur le petit trou en haut à droite, puis sous le banc ; utilisez le signal émetteur sous le banc et sortez de l'ascenseur. Utilisez le combiné à codes qui se trouve sur le côté de la porte à droite pour l'ouvrir.

Vous voilà dans le lieu de culte vaudou. Comme le mont Serpenté, il est composé de douze pièces, donc douze portes. Au-dessus de chaque porte, il y a un code, un chiffre codé, l'ascenseur d'où vous venez est la pièce 6. Allez en face vers la porte de la pièce 7 puis ouvrez-la (utilisez le combiné à codes pour ouvrir) et entrez. Prenez l'un après l'autre les deux masques qui se trouvent sur les sacs puis les deux robes derrière et sortez. Allez trois fois en bas pour arriver en face de la pièce 4 puis entrez. Regardez sur le bureau de droite ; vous trouvez un livre noir, prenez-le puis examinez-le dans votre inventaire et sortez. Allez en bas pour arriver en face de la pièce 3 puis dirigez-vous sur la droite vers le couloir intérieur et continuez à droite. Utilisez les tambours rada pour passer un message, sur la première page cliquez sur "Appeler" ; changez de livre et cliquez sur "le frère Aigle" puis sortez.

Faut pas traîner...

Vous avez dix secondes pour effectuer les actions qui suivent : allez en haut à droite, dans le couloir, à gauche puis en face vers la pièce 2 et entrez. Prenez la carte magnétique à gauche puis sortez et allez en bas vers la pièce 1. Devant cette pièce, utilisez la carte magnétique sur le combiné à codes et entrez. Prenez un maximum de billets puis sortez de la pièce. Allez en bas deux fois pour arriver devant la pièce 11 puis utilisez la carte magnétique sur le combiné à codes et entrez. Regardez autour de vous, histoire de récupérer des preuves puis sortez et allez trois fois en bas pour arriver devant la pièce 8. Utilisez la carte magnétique sur le combiné à codes, entrez, puis Mosely vous rejoint. Utilisez le talisman sur Grace et une fois qu'ils ont fini de discuter, utilisez les masques, un sur Gabriel et l'autre sur Mosely. Le Dr Johns entre et vous donne l'ordre de rejoindre les autres dans le cercle de cérémonie.





La fin est proche

Dès que possible, utilisez le talisman sur Tetelo pour l'empêcher de tuer Grace. Par la suite, Tetelo vient vers vous ; utilisez le talisman sur Mosely. Tetelo vous attrape et vous menace avec son couteau, prenez dès que possible l'idole de pierre qui se trouve au centre de la table. Vous avez deux solutions pour finir ; 1) trahir Malia : tuer Tetelo avec le couteau ou ne rien faire ; 2) ne pas trahir Malia : lui donner la main pour la sauver. Fin.



GABRIEL KNIGHT

éditeur :
SIERRA

configuration :
386 DX 25, 4 Mo, CD 2X VGA

sortie :
Mai 93

texte et voix :
Français / Anglais

note :
★★★★☆

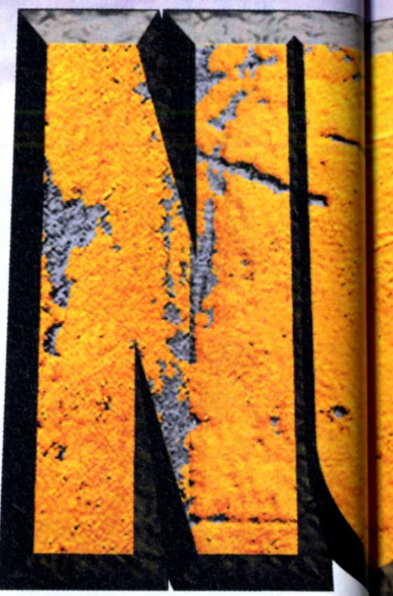
\+ *Scénario très prenant avec beaucoup de rebondissements.*
Une interface simple mais très efficace.
Une bonne durée de vie.

– *Les voix en anglais.*
Quelques problèmes en SVGA avec certains drivers souris.

- conclusion -

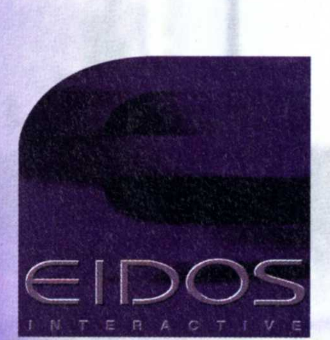
Avec cette histoire, vous découvrez l'ascendance généalogique de Gabriel Knight, la dynastie Ritter, une famille de Shattenjagers (chasseurs d'ombres) dont vous êtes maintenant le seul héritier. Il ne vous reste plus qu'à vous faire offrir Gabriel Knight II ("PCs" n°2) et continuer l'aventure.





Distribué par EIDOS





Les prochains produits EIDOS

Attention ! Duke Nukem 3D n'est pas la seule réalisation d'Eidos. Prochainement, une déferlante de titres devrait nous envahir. Attention, ils vont faire parler d'eux !

Tomb Raider, bien sûr, est très attendu ; vous y incarnez une jeune femme nommée Lara Croft, qui se déplacera dans un univers 3D très dangereux ; une sorte de Prince of Persia en 3D avec moult pièges et ennemis.

6 Bd du Général Leclerc - 92115 Clichy
Tél. (1) 41 06 96 70



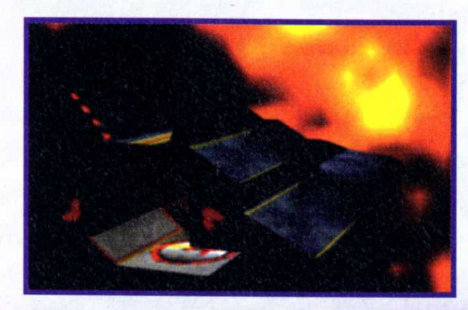
Machine Head

Le Dr Kimberly Stride vient de se faire assommer par son assistant. Elle a été placée de force sur un scooter surarmé, censé réduire à néant le virus qui a commencé à envahir la Terre. Elle est donc créatrice et utilisatrice principale de sa propre machine. Tout se déroule dans un environnement 3D où aliens et scooter volent en tous sens.



Deathtrap Dungeon

Celui-ci est très prometteur car il est inspiré d'une œuvre de Ian Livingstone, l'un des auteurs les plus prolifiques de livres dont vous êtes le héros. Bien entendu, c'est un jeu de rôles sur 16 niveaux, avec 55 types d'ennemi, et auquel il est possible de jouer en réseau.



Terracide

C'est à travers un univers en 65000 couleurs que vous ferez évoluer votre vaisseau spatial, ayant pour mission de détruire un vaisseau spatial alien. 20 niveaux, de la FMV, de la 3D et bien sûr, la possibilité de jouer à plusieurs.



3615 EIDOS - TOUTES LES INFOS SUR LES JEUX EIDOS



Eidos vous offre
un dossier complet
sur l'une de ses
dernières nouveautés,
Duke nukem 3D,
et qui couvre le 2e épisode,
«Lunar Apocalypse».

*Fly me
to the
moon*

SPACEPORT

Les légendes...

- Départ
- (T) Téléporteur
- (SG) Shotgun
- (SG) Munitions Shotgun
- (RC) Ripper Chaingun
- (RC) Munitions R. Chaingun
- (RPG) RPG
- (RPG) Munitions RPG
- (PB) Pipe Bomb
- (LB) LTB
- (SH) Shrinker
- (SH) Munitions Shrinker
- (D) Devastator
- (D) Munitions Devastator
- (F) Freezethrower
- (F) Munitions Freezethrower
- Medkit
- (H) Atomic Health
- Armure
- (C) Carte
- (LC) Lecteur de carte
- (S) Steroids
- (HD) Holoduke
- (J) Jetpack
- Night Vision Goggles
- (SC) Scuba Gear
- (L) Protective Boots
- Fin

1 En marchant sur ce téléporteur, vous vous retrouverez dans la navette contenant un "RPG" et des "Steroids".

2 Si vous passez sur cette plaque pressurisée, vous ouvrirez une cachette située exactement derrière vous. Courez et sautez pour l'atteindre.

3 Et hop ! Une autre cachette derrière ces moniteurs. Prenez-y un "Atomic Health".

4 Appuyez sur ce bouton pour désactiver le champ de force qui vous embête très fort pour la suite des aventures !

5 Après avoir pris le "Scuba Gear" et la carte bleue, empruntez ce passage et entrez. Nagez vers le bas et prenez le "Chaingun". Continuez la descente et prenez les "Night Vision Goggles".



6 Détruisez ce conduit de ventilation et sautez deux fois de suite dans les renfoncements successifs. Vous trouverez une boîte de "Pipe Bombs".

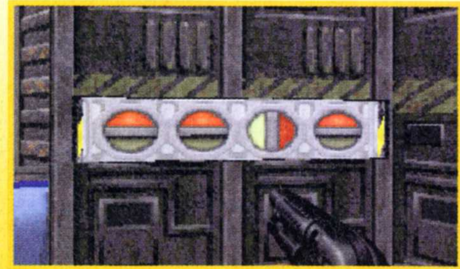
6 bis Montez par cet ascenseur pour utiliser la carte bleue qui ouvrira l'ascenseur situé en face. Empruntez-le.

7 Montez sur la caisse pour sauter dans le renfoncement dans lequel se trouve un "Jetpack".

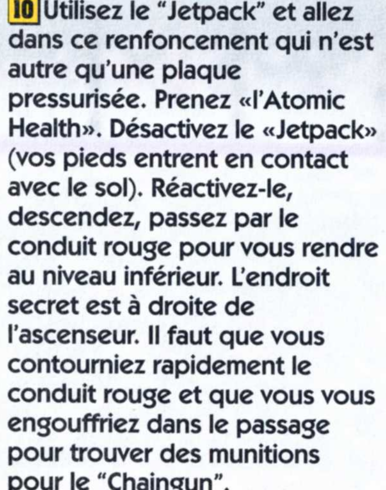
8 Détruisez ces bouteilles pour vous créer un passage dans l'ascenseur. À l'intérieur, actionnez le bouton pour accéder au panneau de contrôle du pont supérieur.



9



Mettez les interrupteurs dans cette position pour désactiver le champ de force qui se trouve au centre de la chambre principale.

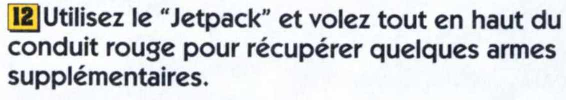


10 Utilisez le "Jetpack" et allez dans ce renfoncement qui n'est autre qu'une plaque pressurisée. Prenez «l'Atomic Health». Désactivez le «Jetpack» (vos pieds entrent en contact avec le sol). Réactivez-le, descendez, passez par le conduit rouge pour vous rendre au niveau inférieur. L'endroit secret est à droite de l'ascenseur. Il faut que vous contourniez rapidement le conduit rouge et que vous vous engouffriez dans le passage pour trouver des munitions pour le "Chaingun".





11 Grâce au "Scuba Gear", descendez tout en bas du conduit rouge, prenez l'"Atomic Health" et la carte rouge. Appuyez sur l'interrupteur pour prendre le "Jetpack".



12 Utilisez le "Jetpack" et volez tout en haut du conduit rouge pour récupérer quelques armes supplémentaires.



13 Empruntez cet ascenseur pour descendre. Prenez armures, "Medkit" et tout le reste avant de foutre le camp de ce niveau.



INCUBATOR

Codes...

DNKROZ	mode dieu.
DNSTUFF	pour avoir toutes les armes et cartes.
DNHYPER	pour avoir des steroids.
DNSCOTTY###	pour passer au niveau souhaité (X est le chapitre, Y le niveau).
DNMONSTERS	plus de monstres dans le niveau.
DNCASHMAN	distribution de fric quand on appuie sur Espace.
DNUNLOCK	ouvre toutes les portes verrouillées.
DNCLIP	pour passer à travers les murs.
DNWEAPONS	pour avoir toute l'artillerie.
DNSHOWMAP	pour voir toute la carte.

1 Derrière le panneau de ce mur, vous trouverez des "Pipebombs". Sautez dedans et actionnez encore le panneau mural à l'intérieur de cet endroit. Prenez les objets qui s'y trouvent.

2 Appuyez sur ce bouton pour ouvrir les volets qui recouvrent les fenêtres et la porte qui mène à la prochaine chambre. Attention, vous ouvrirez aussi une cavité qui contient un robot volant... Vous trouverez quand même un "Atomic Health".

3 Sautez à travers cette tapisserie (Earth Defence Forces) pour entrer dans une cachette qui contient un "Medkit".

4 Ouvrez l'armurerie pour prendre les "Laser Trip Bombs".

5 Derrière ce panneau mural, vous trouverez quelques objets fort utiles. À votre sortie de cet endroit, vous serez attaqué par des "Assault Captains". Envoyez-les faire un tour sur le boulevard des allongés.

6 Dès que vous entrerez dans cette pièce, vous serez attaqué. Ripostez et, cette formalité réglée, détruisez la tourelle laser qui vous fait tant suer. En montant sur la plate-forme pour récupérer les objets qui s'y trouvent, vous serez attaqué par des soldats et des robots volants.

7 Tiens ! Une autre cachette ! Derrière ce panneau mural... Prenez-y les munitions.

8 Actionnez ce bouton à droite du moniteur pour désactiver le champ de force qui bloque l'entrée du périmètre de sécurité.

9 Une armurerie bien achalandée que celle-ci ! Faites-y vos petites emplettes.

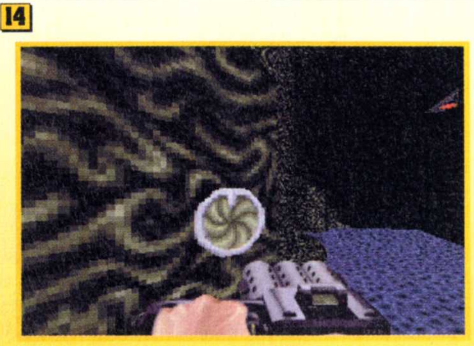
10 Poursuivez votre chemin vers le fond de ce passage et récupérez la carte jaune.

11 Une fois cette porte déverrouillée et ouverte, détruisez la tourelle laser puis entrez. Vous êtes à un endroit stratégique où vous pouvez détruire les œufs des aliens. Supprimez-en le plus possible, cela vous facilitera la tâche ensuite. Actionnez l'interrupteur avant de partir.

12 Vous vous retrouvez en plein territoire hostile. Pulvérisez les œufs que vous n'avez pas anéantis précédemment. Prenez "Steroids" et "Medkit" si besoin est, sautez dans l'eau et nagez vers l'autre rive. Gravissez la pente et engouffrez-vous dans le passage pour éviter le tir de la tourelle. Allez prendre le "Freezethrower" et du "Jetpack".

13 Détruisez-moi cette p... de tourelle avant d'utiliser le "Jetpack" pour vous diriger à l'endroit où se trouvait feu Mme Tourelle et récupérer les "Pipebombs" derrière le mur secret.

14



Actionnez ce bouton étrange, organique pourrait-on dire, pour révéler un passage qui vous mènera à la fin du niveau. Bien entendu, avant d'ouvrir la porte, faites le nettoyage de rigueur. Devant l'"Octabrain", utilisez le "Freezethrower".



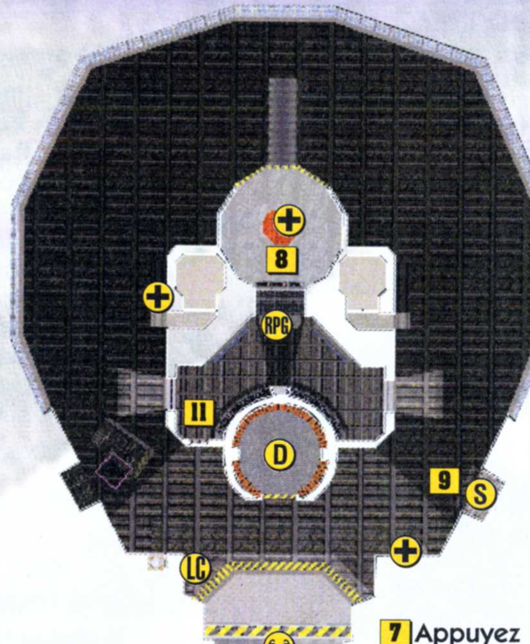


WARP FACTOR

1 Si vous descendez par cet ascenseur, une série d'explosions vous blessera. Pour éviter ce désagrément, mettez un pied dedans et reculez aussitôt. Après, vous pourrez l'utiliser normalement.

2 À cet endroit, vous pouvez récupérer pas mal d'armes et de munitions en tout genre, donc ne vous privez pas. N'oubliez pas non plus de prendre la carte bleue avant de remonter.

3 Cet ascenseur vous dépose devant plusieurs "Laser Trip Bombs". Hors de question de passer dans ces conditions. Lâchez donc une "Pipebomb" (dans le couloir, pas dans l'ascenseur !), remontez et faites exploser la "Pipebomb".



6



Appuyez sur le bouton central de cette console pour pouvoir prendre la carte jaune. Attention ! Le volet se referme vite. Il faut se précipiter pour prendre la fameuse carte.

9



Sauvegardez, car la manœuvre qui va suivre n'est pas sans danger. Derrière ce panneau mural se trouvent des "Steroids" et un bouton qui ouvre un accès au pont. Mais il faut être rapide. Utilisez les "Steroids", appuyez sur l'interrupteur (il se trouve en haut de la cavité - utilisez le "Jetpack"). Précipitez-vous de l'autre côté de la chambre où l'on peut trouver trois "Medkits". Derrière la colonne qui est descendue, l'entrée du pont...

7 Appuyez sur cet interrupteur pour voir la carte tactique et révéler des munitions pour le "Shotgun".

4 Empruntez ce passage pour aller dans l'un des réacteurs du vaisseau spatial.

5 Utilisez cet interrupteur pour appeler la navette qui vous mènera dans le réacteur diamétralement opposé à celui dans lequel vous êtes actuellement.

8 Utilisez cet autre interrupteur pour ouvrir les volets qui couvrent les fenêtres.

10 Utilisez cet ordinateur pour pouvoir pénétrer dans la "Really Ready Room". Vous pourrez compléter votre belle collection d'armes.

11 Utilisez cet interrupteur pour désactiver le champ de force entourant le cœur du réacteur et sortez.

12 Traversez rapidement cette pièce bleue pour éviter des blessures importantes. Attendez que les portes tournantes révèlent le cœur du réacteur et allez dessus. Descendez au niveau inférieur ; ce niveau sera terminé après le coup de poing réglementaire dans le panneau de sortie.

1 Derrière ce
Shotgun". En
vers vous. Pou

2 Dans cette
trouverez une
vous dénicher
tout ce que v
couloir, si vou
remarquerez

3 Lorsque l'
lève, entrez c
plein de mun
continuez vo

4 Activez ce
pour ouvrir l'

5 Ici, vous t
pressurisatio
Une cachette
être extrême
qu'elle ne se

6 Tirez sur
forme et util
chute doulo



8 Une séri
pourrait vo
n'entrez pa
ressortez t
rapidemen
les explosi
pour retou
couloir.

9 Montez
sautez sur
d'aération
cachette.

10 Ici, je v
les "Pipeb
y compris
bientôt un

11 Détruis
le mur et

12 Grâce
les ouvert
autour de
munitions
réacteur
la bombe

13 Utilisez
préparez



FUSION STATION

1 Derrière cette femme piégée, vous trouverez un "Shotgun". En la tuant, un "Octabrain" se dirigera vers vous. Poursuivez ensuite votre chemin.

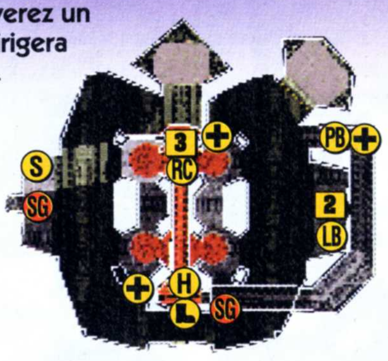
2 Dans cette nouvelle salle, vous trouverez une porte derrière laquelle vous dénicherez une cachette. Prenez tout ce que vous trouvez. Au fond du couloir, si vous vous baissez, vous remarquerez un bouton. Enclenchez-le.

3 Lorsque l'un de ces deux piliers se lève, entrez dans la cavité pour faire un plein de munitions. Sortez prudemment et continuez votre chemin.

4 Activez ces deux boutons (sous l'eau) pour ouvrir l'ascenseur suivant.

5 Ici, vous trouverez une plaque de pressurisation près du moniteur de surveillance. Une cachette de l'autre côté de la pièce : il faut être extrêmement rapide pour l'atteindre avant qu'elle ne se referme.

6 Tirez sur ce bouton pour appeler la plate-forme et utilisez le "Jetpack" pour éviter une chute douloureuse.







Actionnez cette partie du mur pour trouver une armure et un passage secret.



8 Une série d'explosions pourrait vous faire mal si vous n'entrez pas rapidement et ressortez tout aussi rapidement. Attendez que les explosions se soient tues pour retourner dans ce couloir.

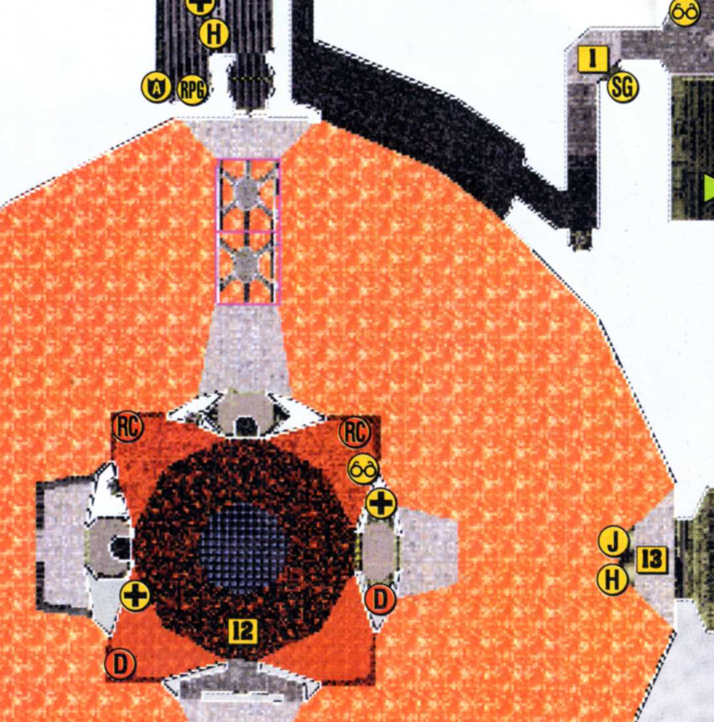
9 Montez dans cette cavité et sautez sur le conduit d'aération pour atteindre une cachette.

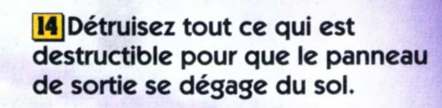
10 Ici, je vous conseille d'utiliser les "Pipebombs" pour tout détruire, y compris la femme piégée. Vous trouverez bientôt un passage secret.

11 Détruisez ces bouteilles pour faire un trou dans le mur et prendre deux "Laser trip Bombs".

12 Grâce au "Jetpack", entrez dans cette chambre par les ouvertures rouges. Soyez rapide. Faites le ménage autour de vous : détruisez les monstres et prenez armes et munitions. Envoyez ensuite une "Pipebomb" sur l'espèce de réacteur et éloignez-vous... mais très loin hein ! Faites exploser la bombe.

13 Utilisez le "Jetpack" pour atteindre cette plate-forme et préparez-vous à un peu d'action de l'autre côté de la porte...




14 Détruisez tout ce qui est destructible pour que le panneau de sortie se dégage du sol.



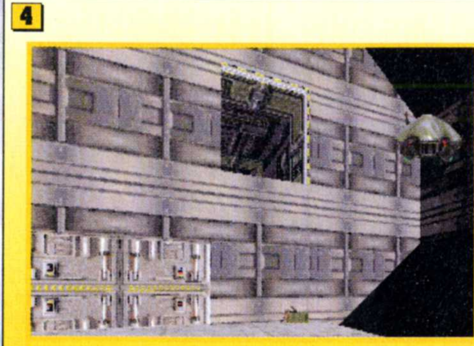
OCCUPIED TERRITORY

1 Prenez les objets qui se trouvent dans cette pièce avant d'actionner le bouton qui ouvrira la porte.

2 Ouvrir cette porte immense, c'est possible. Il suffit d'appuyer sur le bouton qui se trouve dans l'alcôve à côté. En outre, vous trouverez un passage secret à l'endroit de la pastille.

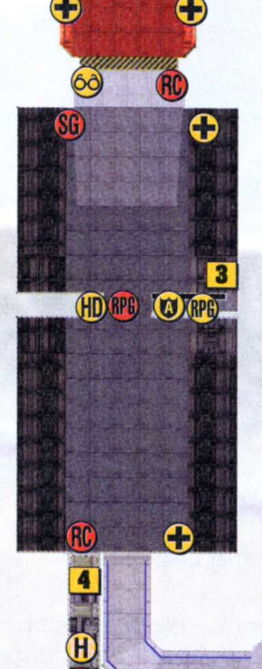
3 Montez cette pente. Détruisez le conduit de ventilation en haut et pénétrez dans le passage secret pour prendre les objets qui s'y trouvent.

4





Ce passage secret ne s'ouvrira qu'une fois tous les ennemis occis et après que vous vous soyez rapproché de la pente devant la porte.



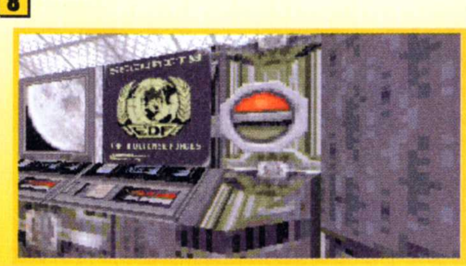
5 Tuez : (1) ce qui bouge. (2) Ce qui ne bouge pas. Prenez : (1) tous les objets. (2) Votre pied. (3) La rivière de droite pour aller rapidement à la prochaine pastille.

6



La destruction de ces bouteilles provoquera une explosion en chaîne tuant quelques aliens qui le méritaient. En outre, vous trouverez une carte que vous utiliserez sur le lecteur approprié.

8



Utilisez la carte bleue (que de dépenses !) sur le lecteur et actionnez le bouton pour ouvrir un passage à l'extérieur de cette pièce.

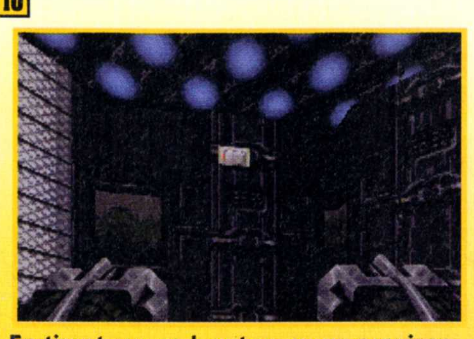
9 Pressez le bouton pour faire descendre la plate-forme qui contient l'interrupteur de sortie. Exterminez les aliens en évitant leurs dangereux missiles.

7



Prenez la carte bleue, montez sur le bureau (évitez tout de même cette pratique barbare chez vous) et entrez dans le passage secret derrière cet écran. Prenez tout.

10



En tirant sur ce bouton, vous ouvrirez un passage qui révèlera un interrupteur de sortie menant au niveau secret "Spin Cycle". Un niveau musclé...

11 En appuyant sur ce bouton, vous vous retrouverez au niveau suivant sans passer par la mission cachée.

1 Détruise
dans la stat

2 Appuye
porte cent

3 Ces inte
travers les
engouffrez

4 Si vous

5

Tirez un
engouff
munition

7 Prene
rapidité.
droite. F
descend
droite. S
pris, vou
rentrer c

8 Derri
autre en
manque
niveau.
actionn
pour av

9 Ces
bouteill
fois dét
créeron
trou où
trouver
RPG.

10 For
l'interr
objets
prend
deux
trouve
"Jetpa



TIBERIUS STATION

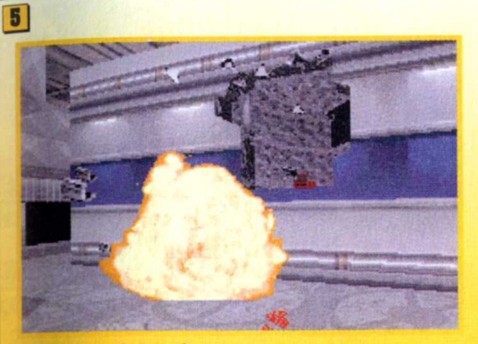
1 Détruisez ce conduit d'aération au-dessus de la porte pour entrer dans la station "Tiberius".

2 Appuyez sur ces deux boutons pour allumer la lumière et ouvrir la porte centrale.

3 Ces interrupteurs ouvrent les armureries que vous pouvez voir à travers les fenêtres. Actionnez-les, sautez par la fenêtre et engouffrez-vous dedans. Attention, des aliens vous y attendent.

4 Si vous actionnez ce mur, vous trouverez un "Medkit".

5



Tirez un obus dans ce mur et engouffrez-vous y pour prendre des munitions pour le "Shotgun".

6 Dans ce dédale de conduits d'aération, un autre passage secret ; prenez-y les "Pipebombs".

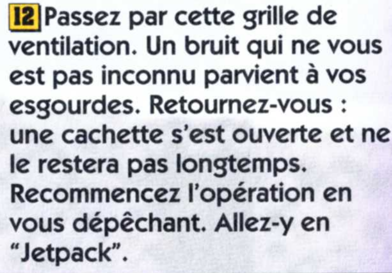
7 Prenez la carte. Exercice de rapidité. Actionnez le bouton de droite. Foncez dans l'ascenseur, descendez, courez et tournez à droite. Si vous vous y êtes bien pris, vous aurez eu le temps de rentrer dans la pièce.

8 Derrière ce faux mur, un autre endroit secret ; ils ne manquent pas dans ce niveau. Prenez les objets et actionnez le panneau mural pour avoir des "Steroids".

9 Ces bouteilles, une fois détruites, créeront un trou où vous trouverez un RPG.

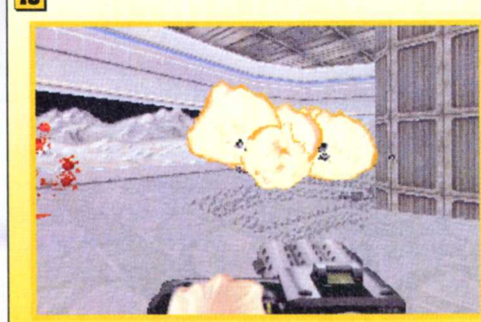
10 Formez le pont en activant l'interrupteur. Récupérez les objets utiles. Plongez pour prendre la carte et explorez les deux passages secrets qui se trouvent à fleur d'eau. Utilisez le "Jetpack".

11 Boum ! Dans la fissure du mur. Et vous aurez accès à un nouveau passage secret...



12 Passez par cette grille de ventilation. Un bruit qui ne vous est pas inconnu parvient à vos esgourdes. Retournez-vous : une cachette s'est ouverte et ne le restera pas longtemps. Recommencez l'opération en vous dépêchant. Allez-y en "Jetpack".

13



Détruisez bouteilles et ennemis et pénétrez dans le trou. Derrière les flammes, un passage. Suivez, tuez l'ennemi et donnez le coup de poing habituel...

LUNAR REACTOR



1 Entrez dans ce conduit d'aération pour y prendre un peu de matos.

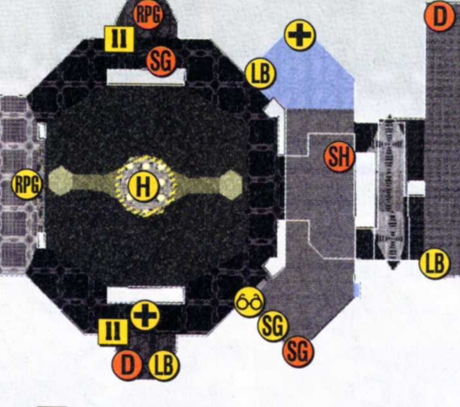
2 Saccagez les toilettes comme vous le faites d'habitude. Cassez aussi le conduit d'aération et descendez-y pour prendre des munitions.

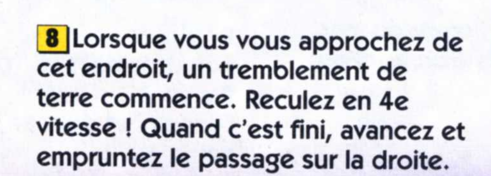
3 Descendre par ici peut provoquer des "maladies" graves (côtes fracturées, jambes cassées, mort...). Utilisez le "Jetpack".

4 Faites une sauvegarde ! Appuyez sur le bouton et allez vite dans la petite alcôve sur votre gauche (oui, là, le renfoncement) : un nouveau passage secret à votre actif. Appuyez à nouveau sur un bouton et allez vite à la sortie d'en face. Que ceux qui jouent en mode invulnérable fassent aussi une sauvegarde, ils pourraient avoir des problèmes...



5 Derrière ces moniteurs, quelques objets utiles...









6 Du "5", sautez en courant jusqu'au "6". Si vous vous cassez la gueule et survivez, il y a un "Jetpack" en bas de la falaise.

7 Pour y aller, vous avez besoin du "Jetpack". Envolez-vous vers cette cavité située presque au sommet de la montagne et faites "bonjour" au Stormtrooper pendu. Ramassez tous les objets. Vous pouvez revenir au "5" par téléportation.

8 Lorsque vous vous approchez de cet endroit, un tremblement de terre commence. Reculez en 4e vitesse ! Quand c'est fini, avancez et empruntez le passage sur la droite.

9 Tirez un coup dans la passerelle et sautez au-dessus du trou en courant. Rassurez-vous, ça n'a rien de sexuel. Récupérez tous les objets. Continuez votre chemin.

10 Passez prudemment du côté gauche de la roue et prenez la carte rouge. Ouvrez la cachette derrière les moniteurs et prenez les machins.

11 Attention au comité d'accueil. Sautez à ces deux endroits et glanez quelques objets.

12 Utilisez cet interrupteur, oui, celui de droite ; pas celui de gauche, c'est la lumière. Quand le réacteur est descendu, shootez-le au "RPG" ou à la "Pipebomb". Vous pourrez alors gagner presque tranquillement la sortie.



DARK SIDE

1 Prenez le "Freezethrower" et l'armure, puis ouvrez le faux mur : voici un passage secret et un "Atomic Health".

2



Utilisez une "Pipebomb" pour défoncer ce mur et créer un nouveau passage secret. Pour appeler la navette, appuyez sur le bouton. Une fois entré, appuyez sur le bouton qui se trouve à l'intérieur.

3 ÇA VA FIGHTER ! Derrière ce panneau, un autre passage secret vous offrira plein d'objets mais une cohorte d'ennemis apparaît...

4 Détruisez le moniteur puis grimpez sur le tapis roulant. Évitez les colonnes qui vous tombent sur la tronche en courant.

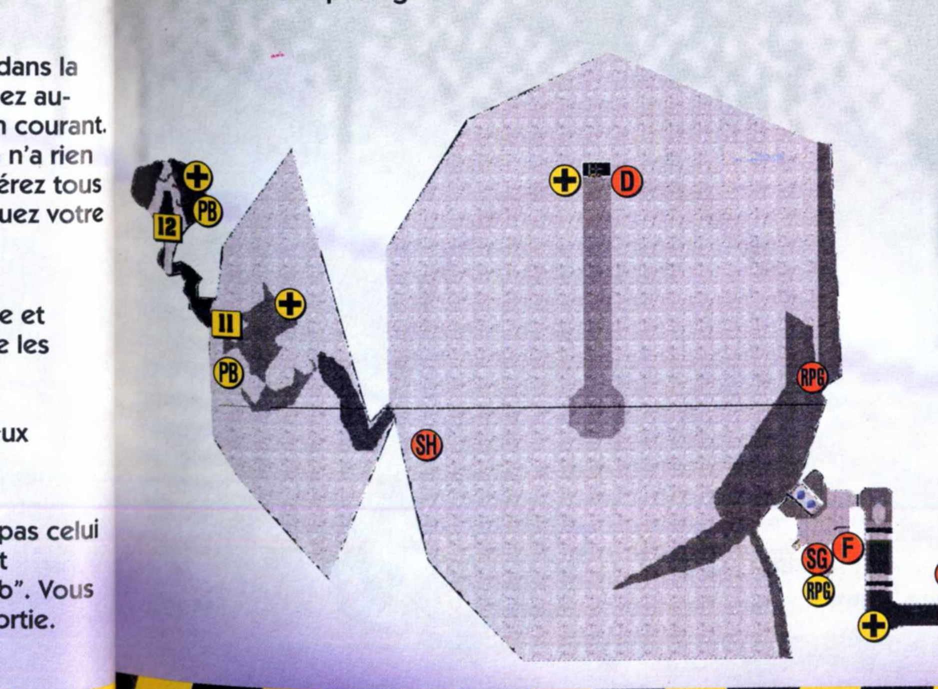
5 Ici, vous pourrez prendre une carte bleue. Mais gare ! Là aussi, ça va FIGHTER ! Prenez tous les autres objets.

6

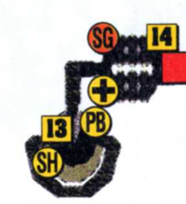


Derrière cette carte, un passage secret vous dévoile ses charmes : des "Laser trip Bombs" et un "Shrinker".

7 Tirez dans la fissure avec le RPG et entrez dans ce nouveau passage secret.



8 À cet endroit, prenez vos précautions : ouvrez la porte qui cache le réacteur et éloignez-vous. Tirez sur l'élément pivotant avec le RPG. Dès que ça saute, foutez le camp. C'est l'une des explosions les plus violentes du jeu.



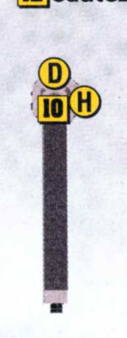


9 Lors du déplacement en navette, placez-vous devant la porte et avancez afin de vous retrouver dans cette alcôve. Prenez les objets et téléportez-vous en vous plaçant sur la dalle brillante.

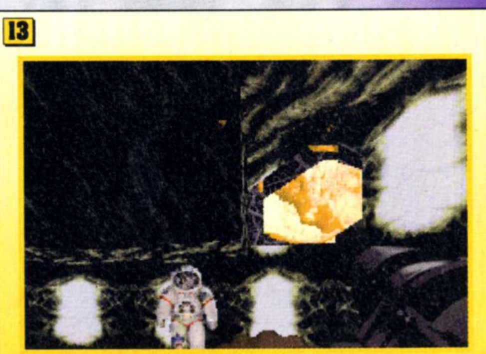
10 Pour vous retrouver dans cette pièce, prenez l'ascenseur qui se trouve au pied du bras gigantesque dans la cour. Une fois en haut, avancez et activez l'interrupteur, après un ménage de rigueur...

11 Bombardez moi cette crevasse dans le mur pour ouvrir un passage !

12 Sautez dans cette porte noire pour être téléporté.



13

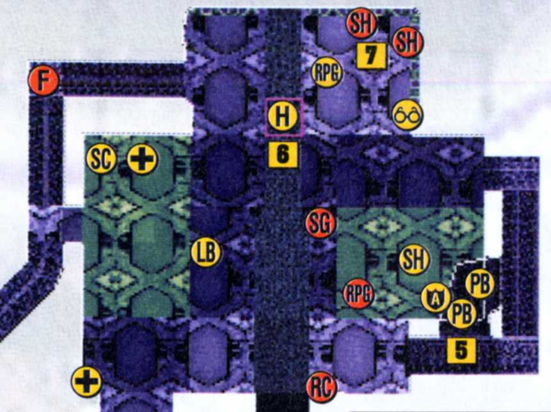


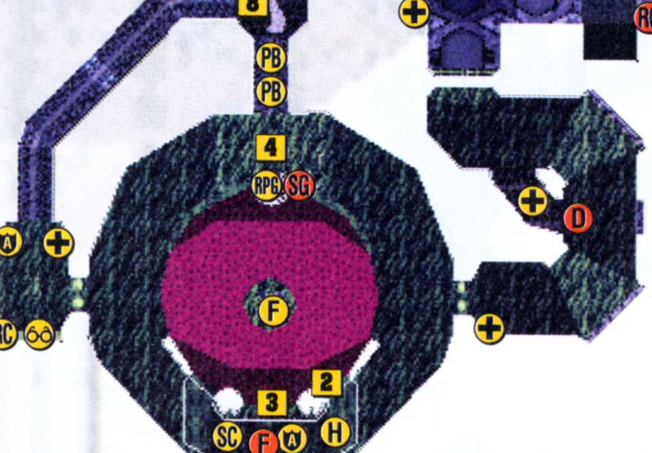
Détruisez cette fissure pour ouvrir le passage qui contient le symbole d'évacuation. Si vous utilisez celui-ci, vous sortirez à la mission secrète : Lunatic Fringe.

14 Sous l'eau, la sortie vers le dernier niveau de l'épisode II : Overlord.



OVERLORD

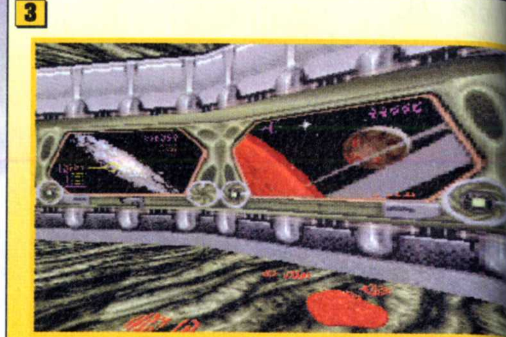




1 Enclenchez ce bouton pour faire descendre le pilier central et y récupérer un "Atomic Health". Remontez ensuite à la surface.

2 Nagez à travers ce faux mur pour y prendre des objets intéressants.

3



Actionnez le premier, le troisième et le quatrième interrupteur pour continuer votre aventure.

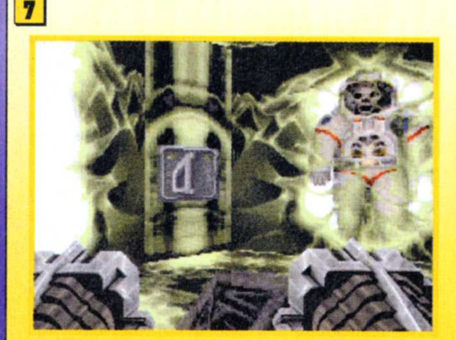
4

En restant debout sur le pilier central, vous enclenchez une plaque pressurisée qui ouvre une cachette, comme le montre cette photo.

5 Tirez avec une arme puissante su ces cailloux pour découvrir un nouveau passage secret.

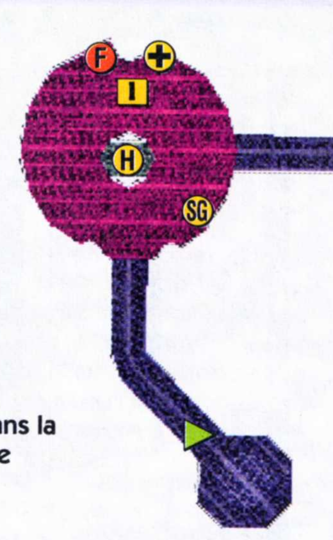
6 Dans la cascade, prenez un "Atomic Health". Utilisez le "Jetpack"...

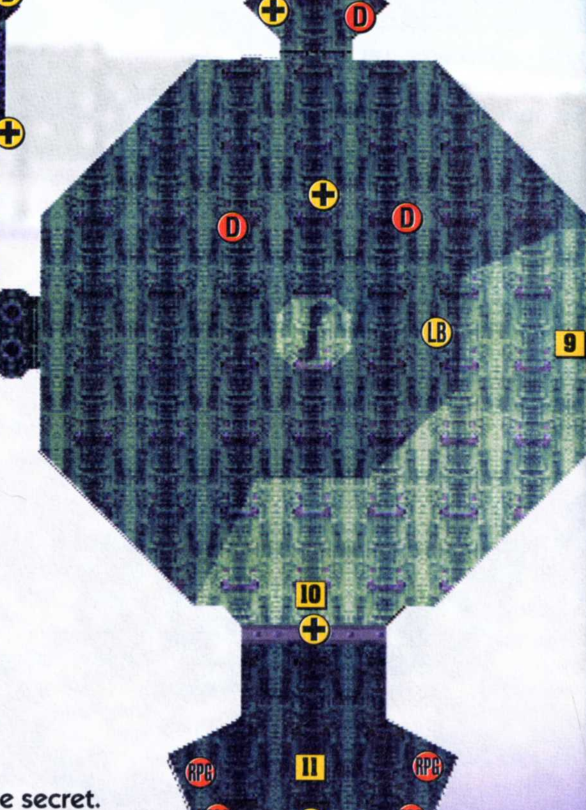
7



Enfoncez le bouton, dans le coin. Vous désactiverez le champ de force que vous avez peut-être vu précédemment.

8 Descendez dans ce conduit en évitant de vous faire aplatir par les hélices. Utilisez le "Jetpack" pour un atterrissage en douceur.





9 Nettoyez toute cette pièce rapidement. En tirant bien, une réaction en chaîne peut se manifester. À cet endroit, prenez tous les objets.

10 Maintenant que vous avez tout pris dans la pièce, ouvrez cette porte où une surprise vous attend. Utilisez vos armes les plus puissantes.

11 Le fait d'entrer dans cette alcôve vous fait découvrir un passage secret. Empruntez-le car il y a énormément de matos, et avec l'autre à vos trousses...

1 Aux endroits trouvent différent pastilles, les porte appuyez interrup ramasse toutes l armes c suite de événem va être particul ment m





e et le
tinuer

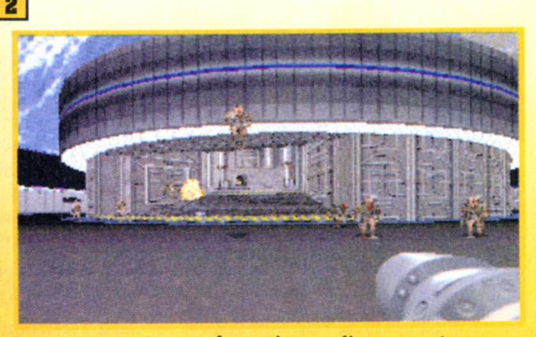
avec une
uissante su
loux pour
rir un
u passage

la
, prenez
mic
. Utilisez le
k"...

SPIN CYCLE
SECRET MISSION

1 Aux endroits où se trouvent ces différentes pastilles, ouvrez les portes et appuyez sur les interrupteurs ; ramassez toutes les armes car la suite des événements va être particulièrement musclée.

2



En prenant les précautions d'usage, tuez tous les ennemis avec une arme de longue portée. Ils se trouvent tous aux portes de la pièce centrale.

3 Quand tous les ennemis "gigoteront" autant que le Dormeur du val, appuyez sur les interrupteurs dans les quatre pièces maintenant sécurisées. Prenez toutes les armes.

4



Des "Battlelords" vous attendent. Prenez le "Devastator" qui pourrait vous aider. Vous n'avez plus qu'à frapper du poing de la manière habituelle pour vous retrouver à la mission 6 : Tiberius Station.



LUNATIC FRINGE

SECRET MISSION

3 Regardez l'entrée par laquelle vous êtes venu. Vous vous apercevrez que vous ne pouvez pas retourner sur vos pas. Vous verrez aussi une carte des États-Unis. Faites le tour de la colonne centrale. Tiens, ce n'est plus la carte des États-Unis ! À l'aide du pistolet, tirez de nouveau dans les deux interrupteurs.

2 Utilisez le pistolet pour activer ces deux interrupteurs et sautez dans la pièce qui vient de s'ouvrir pour récupérer un RPG et d'autres objets bien pratiques. Avec le RPG, tirez dans les femmes capturées. Là, soyez sur vos gardes car des ennemis vont arriver en nombre.

5 Refaites un tour de la colonne et entrez à l'intérieur par l'un des balcons. Vous trouverez un interrupteur qu'il faudra activer.

4 Tuez deux autres femmes au même endroit que précédemment et préparez-vous à recevoir le comité d'accueil.

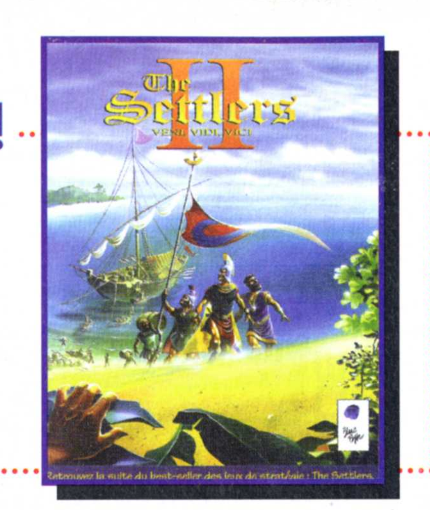
1 Utilisez cet interrupteur pour ouvrir la porte. Une fois cette étape réalisée, entrez.

6 Refaites un tour autour du pot et placez-vous en face de l'entrée. Vous êtes trop grand. Attendez qu'un rayon vous réduise et avancez jusqu'à la sortie.



DEVENEZ LE MAITRE DU MONDE !

À l'occasion de la sortie du jeu The Settlers II, BLUE BYTE, UBI SOFT et PC Soluces s'associent pour organiser un jeu-concours sur le thème de ce superbe jeu de stratégie.



Gagnez un PC Pentium 166 multimedia ! *

(*) ou un équivalent, selon la disponibilité.

1er prix UN PC PENTIUM 166 MHz, Multimedia

2e au 3e Prix : 1 jeu The Settlers II

4e au 6e Prix : 1 polo Blue Byte + 1 démo de The Settlers II + 1 Pin's

7e au 10e Prix : 1 T-shirt Blue Byte + 1 démo de The Settlers II + 1 Pin's

Photo non contractuelle.

REGLEMENT

1) Blue Byte, Ubi Soft et PC SOLUCES organisent un concours qui sera clos le 4 novembre 1996 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de BLUE BYTE , d'Ubi Soft et de PC SOLUCES.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 novembre 1996.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opèrera un classement pour l'attribution des lots.

Les questions :

1 - Que vous est-il impossible de faire dans The Settlers II, lors d'une partie ?
- *a - Partir à la conquête de nouveaux mondes*
- *b - Bâtir votre propre empire*
- *c - Échanger des tongs en caoutchouc avec les autres pays*

2 - Parmi ces trois titres, lequel n'est pas édité par Blue Byte ?
- *a - Albion*
- *b - Battle isle*
- *c - The 7th guest*

3 - Dans The Settlers II, vous pouvez gérer plus de 25 professions. Parmi les trois professions citées, laquelle n'est pas représentée dans le jeu ?
- *a - Armateurs*
- *b - Chasseurs*
- *c - Contractuelle*

QUESTION SUBSIDIAIRE :
Imaginez un slogan, dans le cas où Blue Byte sortirait la suite de The Settlers II, pour The Settlers III.

Bulletin-réponse à remplir et à retourner avant le 4 novembre 1996 à :
PC SOLUCES, Concours Blue Byte, Cyber Press Publishing
92-98 Bd Victor Hugo, 92115 Clichy CEDEX.
(Remplir le bulletin en lettres capitales, SVP.)

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code postal : .... Ville : ....

Âge : .... Modèle d'ordinateur ou de console : ....

Réponse 1 : ❑ A ❑ B ❑ C (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse)

Réponse 2 : ❑ A ❑ B ❑ C (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse)

Réponse 3 : ❑ A ❑ B ❑ C (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse)

Réponse à la question subsidiaire : ....

....

....

QUAND ON FAIT LA SUITE D'UN BON JEU, IL FAUT AVOIR D'EXCELLENTS ARGUMENTS, OU L'ON RISQUE DE DÉCEVOIR. THE SETTLERS 2 EST UNE RÉUSSITE QUI INTÉRESSERA AUSSI BIEN LES FANS QUE LES AUTRES.

The Settlers II

Eh ben, mon colon !

EN RÉSUMÉ

Notre expédition à la recherche de nouvelles terres pour l'empereur Caesar avait enthousiasmé l'équipage, mais la Mer des Tempêtes, fidèle à sa tradition, mit fin à nos rêves de gloire et de richesse. Par un caprice du destin, nous survécûmes au naufrage du navire et l'île où nous échouâmes s'avéra accueillante. Tout du moins dans les premiers temps car à peine avions-nous repris espoir que la crainte s'installa. Nous n'étions pas seuls sur l'île et, quand les premières escarmouches éclatèrent à nos nouvelles frontières, nous sûmes qu'il faudrait nous battre pour survivre.

Pas de doute, The Settllers II est un jeu haut de gamme, une Rolls des jeux de gestion. Tous les ingrédients d'un excellent jeu sont réunis. À la tête d'une colonie, vous devrez gérer les ressources pour développer votre camp et anéantir vos adversaires. Les options de jeu sont très nombreuses et permettent d'essayer plusieurs stratégies. Vous avez ainsi le choix entre plus de 30 constructions (de la catapulte au port en passant par la mine ou le sylviculteur) et les productions sont à répartir entre plusieurs bâtiments pour développer tel ou tel secteur d'activité (devrez-vous nourrir vos mules ou vos mineurs : cruel dilemme !). Ceux qui connaissent le premier The Settlers seront aussi agréablement surpris par les innovations, comme les bateaux pour atteindre de nouvelles îles, les quatre peuples différents et le mode Campagne qui intègre dix scénarios dans une histoire.

Les graphismes, souvent bâclés dans ce type de jeu, sont plus qu'à la hauteur : haute résolution et animations donnent une véritable vie à votre royaume.

En fait, la richesse du jeu est si grande qu'on ne commence à bien jouer qu'au bout de plusieurs heures et c'est d'autant plus vrai que la documentation, bien que jolie, est TRÈS succincte (heureusement qu'une aide en ligne vient la compléter). The Settlers II mérite bien sa note.



Une volonté de conquérir à toute épreuve.

Le calme avant la tempête.

La documentation de The Settlers II est loin d'être complète : elle explique à peine les mécanismes du jeu et vous laisse deviner beaucoup de choses. L'aide en ligne (les icônes «?») apporte quelques réponses mais ne suffit pas davantage. J'espère donc que ce guide de jeu vous aidera à passer les scénarios sans problèmes.

I - Des débuts difficiles


Les premiers pas.

Pas de temps à perdre, dès votre arrivée sur une île vous devez prendre un bon départ. Deux matériaux sont indispensables pour la construction de tous les bâtiments de votre colonie : les pierres taillées et les planches de bois. Vous devez donc créer une cabane de bûcheron, une scierie et une carrière. Ces bâtiments ne peuvent être placés n'importe où car vos colons sont paresseux et ne s'éloignent pas trop de leur lieu d'habitation pour travailler.

Placez donc toujours le bûcheron près d'une forêt et le tailleur de pierre près d'une montagne rocheuse. Pour la scierie, on peut la construire où l'on veut car le bois y sera toujours amené mais il est vital de la construire à côté des bûcherons pour réduire les distances de transport qui ralentissent votre production. Une fois ces trois types de bâtiments construits, vous pouvez commencer à étendre votre territoire grâce aux baraquements qui ne nécessitent que des planches de bois et sont donc plus rapides à construire.

II - Reconnaissance et extension du territoire

A) La reconnaissance

Votre objectif est d'accroître au plus vite votre territoire pour disposer de ressources abondantes. Il faut savoir dans quelle direction s'étendre pour acquérir des territoires boisés, des régions rocheuses et surtout des montagnes (pour les mines). Vous avez la possibilité de construire la tour de guet mais la tour deviendra obsolète lorsque votre territoire s'agrandira.

Conseils de jeu

- Mettez le jeu en vitesse rapide (touche «V») pour jouer à une vitesse raisonnable (en mode Normal le jeu va trop lentement).
- Augmentez la résolution pour voir plus de terrain à la fois.
- Activez toujours les symboles de construction (touche «Espace»).

L'observateur est par contre adapté à cette tache. Pour l'envoyer en mission de reconnaissance, il suffit de planter un drapeau au bord de la frontière à explorer et de relier ce drapeau à vos routes (l'observateur, comme l'érudit, ne se déplace que s'il existe une route). Cliquez ensuite sur le drapeau et donnez l'ordre d'envoi d'un (ou plusieurs) observateurs. En outre, même en territoire ennemi, l'explorateur ne risque rien.

B) Développement du territoire

Il n'existe qu'une seule façon d'étendre votre territoire : la construction de bâtiments militaires qui vous permettront de repousser vos frontières plus ou moins loin selon la taille du bâtiment choisi (ainsi la forteresse permet de conquérir plus de territoire qu'un simple baraquement). Comme vos ressources sont limitées et que votre temps est compté, construisez seulement des baraquements pour vous étendre vite car ils ne consomment que deux planches.

Cette stratégie restera valable jusqu'au moment où vous rencontrez l'ennemi : à ce moment-là, il faut faire des bâtiments militaires ayant un rapport de force équivalent à ceux de l'ennemi pour constituer un front solide d'où vous lancerez vos attaques après y avoir transféré des troupes.

III - Pierre et planches

Ces deux matériaux sont les plus importants car ils conditionnent la construction de tous les bâtiments. On les obtient grâce aux cabanes de bûcherons, scieries, carrières et mines de granit.

A) Le bois

Le bûcheron coupe les arbres, dont on fera des planches de bois. C'est un colon très efficace qui rase rapidement une forêt si vous n'y prenez pas garde, mais pas de panique : vous pouvez toujours replanter des arbres grâce au sylviculteur. Ce dernier travaillant d'ailleurs plus vite que le bûcheron, on peut se permettre de construire un sylviculteur pour deux bûcherons. Les troncs d'arbres coupés seront envoyés à la scierie, qui les transformera en planches de bois. Une scierie pour deux bûcherons suffit car la scierie traite plus vite le bois qu'il n'est coupé. Ces trois constructions doivent bien sûr être placées l'une à côté de l'autre et près d'une forêt pour être rentables.


Une forêt entretenue est une richesse inépuisable.

Si jamais l'ordinateur vous indique que le plan d'urgence est activé, cela signifie que vos réserves de bois sont au plus bas : installez un nouveau sylviculteur près d'un bûcheron pour relancer l'activité.

Production de planches de bois = 2 cabanes de bûcheron, 1 atelier de sylviculteur, 1 scierie.

B) La pierre


Les zones rocheuses sont plus rentables que les mines de granit.

Pour l'approvisionnement en pierre, les choses sont plus faciles. Deux sources sont disponibles : les rochers et les mines de granit. Oubliez les mines de granit, trop lourdes à gérer et inutiles, sauf dans les rares cas où vous épuiserez entièrement les zones rocheuses (voir le chapitre VII).

►►►


Plus de moyen de retour


L'île du salut.


Un petit coin de paradis (© Bounty)

The Settlers 2

La carrière est un moyen plus pratique de se fournir en pierre : le tailleur de pierre n'a pas besoin de recevoir de nourriture pour travailler et un filon de granit n'a pas à être trouvé. Construisez simplement une carrière près des zones rocheuses et détruisez-la quand il n'y a plus de rochers afin de récupérer le tailleur de pierre pour un autre site. De cette façon vous pouvez aussi rendre habitable un territoire accidenté et c'est même la seule méthode pour les scénarios où le terrain constructible est très réduit.

Production de pierres taillées = 1 carrière.

C) Matériaux nécessaires à la construction des bâtiments

Chaque construction nécessite une quantité de matériaux variable. Le tableau qui suit vous permettra de savoir si vous pouvez vous permettre telle ou telle construction selon votre stock.

Bâtiment	Planches	Pierres
Quartier général	-	-
Pavillon de chasse	2	-
Cabane de pêcheur	2	-
Carrière	2	-
Atelier de sylviculture	2	-
Cabane de bûcheron	2	-
Scierie	2	2
Ferme	3	3
Puits	2	-
Porcherie	3	3
Boucherie	2	2
Moulin	2	2
Fournil	2	2
Elevage de mules	3	3
Mine	4	-
Fonderie	2	2
Hôtel des monnaies	2	2
Atelier	2	2
Forge	2	2
Brasserie	2	2
Entrepôt	3	3
Chantier naval	2	3
Entrepôt portuaire	4	6
Bateau	1	-
Navire	13	-
Tour de guet	3	-
Baraquement	2	-
Salle des gardes	2	3
Tour des gardes	3	4
Forteresse	4	7
Catapulte	4	2

IV - Chemin faisant...

Le réseau routier est l'infrastructure principale de votre royaume. Chaque route relie entre elles les constructions afin que circulent les marchandises : toute construction non reliée ne sera pas approvisionnée et ce qu'elle produira restera «devant sa porte» (sur le drapeau). Les colons ne circulent que sur les routes, sauf l'observateur (à partir du point d'exploration), l'érudit (à partir de sa zone de prospection) et le militaire qui attaque (à partir de son bâtiment militaire).


Les montagnes neigeuses sont infranchissables.

À chaque section de route (c'est-à-dire le morceau de route entre deux drapeaux) s'installera un colon «transporteur» qui fera circuler les marchandises entre deux drapeaux. Ce colon viendra toujours, mais le temps d'attente sera plus ou moins long selon la distance de l'entrepôt le plus proche (si ce temps est trop long, il est temps de construire un nouvel entrepôt dans les parages).


Développez au maximum le réseau routier.

Faites des routes rapides en choisissant le terrain ayant le moins de relief possible. Les sections de route ne doivent jamais être longues afin de ne pas ralentir la circulation des marchandises : les drapeaux doivent donc être toujours disposés au plus près les uns des autres.

Aménagez des carrefours d'où partent plusieurs routes afin d'éviter les bouchons et faites des routes parallèles sur les grands axes de circulation des marchandises lorsque vous disposez d'assez de place pour ne pas nuire aux sites de construction.


Un autre exemple de réseau routier.

Une route bien fréquentée changera d'aspect et sera pavée automatiquement (elle sera représentée par une couleur plus foncée sur la carte), ce qui la rendra plus rapide. Vous ne pouvez construire des routes partout : les marécages, les sommets enneigés, les forêts, et les zones rocheuses sont impraticables. On peut cependant raser une forêt ou une zone rocheuse pour raccorder différents points du royaume par des routes et pour les lacs, on peut aménager un guet (voir le chapitre XV).


Les marais sont inexploitables.

Les mules viennent renforcer votre réseau de transport en doublant la capacité de chaque segment. De plus, elle se déplace légèrement plus vite que les transporteurs. Les seules contraintes est qu'il faut les produire par l'élevage de mules (eau et blé étant nécessaires) et qu'elles ne s'installeront que sur les routes les plus fréquentées (c'est-à-dire les voies pavées). L'expérience montre qu'un ou deux élevages de mules sont vitaux pour améliorer le développement du territoire.

Production de mules = 2 fermes, 1 puits, 1 élevage de mules.

V - Les bouchons

Huit marchandises peuvent être stockées au même moment à un drapeau. Il arrive parfois que plusieurs drapeaux d'un même chemin atteignent cette limite, et les transports se bloquent alors. Normalement, cette situation ne se résout jamais toute seule car elle est due à un trop fort flux de marchandises pour l'infrastructure routière (les marchandises arrivent plus vite qu'elle ne sont enlevées). Plusieurs solutions existent pour désengorger les routes.

Vous pouvez tout d'abord rajouter des routes entre les carrefours où se sont produits les bouchons. Il est aussi possible de rajouter des drapeaux sur les routes qui partent du bouchon, ou d'arrêter momentanément la production des bâtiments qui sont à la source du bouchon.

Enfin, dernière méthode, de loin la plus efficace et la plus rapide : supprimez les drapeaux qui bouchonnent un par un et faites des routes plus nombreuses aux endroits que vous aurez dégagés. Vous perdrez les marchandises qui étaient stockées aux bouchons, mais vous gagnerez du temps.

VI - À table

La production de nourriture joue un rôle décisif car les mineurs qui extraient le minerai pour les armes







doivent être nourris. Vous avez plusieurs moyens de produire de la nourriture, certains aléatoires et d'autres plus sûrs.

A) Production de nourriture aléatoire

Seules deux constructions, la cabane de pêcheur et le pavillon de chasse, produisent de la nourriture (poisson et viande) de façon rapide, c'est-à-dire sans nécessiter le développement d'une chaîne de production. Cependant, ces constructions sont sujettes aux pénuries.

- Le pavillon de chasse

Le chasseur doit toujours être installé près d'une forêt, de préférence de bonne taille et où le gibier semble abondant (observez la carte pour voir s'il y a des cerfs, des lapins et autres animaux).

Par son activité, le chasseur détruit rapidement toute la faune qui peuple la forêt et finalement, il ne trouvera plus de gibier : il faut donc le faire arrêter de chasser momentanément ou, mieux, installer un sylviculteur pour développer la forêt afin que le gibier revienne.

- Les cabanes de pêcheur

Elles doivent être installées obligatoirement près d'un lac ou de la mer. Si le pêcheur trouvera forcément du poisson en mer, pour les lacs, il se peut qu'il rentre bredouille dès ses premières pêches. De toutes façons, il viendra un moment où les pêcheurs n'attraperont plus rien. Contrairement au chasseur, vous n'avez d'autre alternative que de détruire la cabane pour en reconstruire une ailleurs car les bancs de poissons ne se reconstituent jamais.

B) Production de nourriture régulière

- La ferme

La ferme est la clef de la chaîne alimentaire car elle produit du blé, qui permettra de nourrir les cochons et de faire du pain. Pour être efficace, la ferme doit être placée au milieu d'une prairie, le fermier pouvant ainsi semer plusieurs champs autour de sa ferme. Ne construisez pas la ferme trop près d'un sylviculteur car celui n'hésitera pas à planter un arbre en plein milieu d'un champ, le détruisant. Une fois construite, la ferme produira du blé jusqu'à la fin du jeu sans jamais s'arrêter, elle est donc une construction importante qu'il faut protéger.

La ferme fournissant plusieurs bâtiments, il faudra en construire plusieurs : 2 ou 3 au moins.

- Moulin et fournil

Ces deux constructions permettent de produire du pain. Le moulin reçoit le blé de la ferme et le transforme en sacs de farine qui servent au fournil à produire du pain. Placez ces deux constructions près de plusieurs fermes pour que la production soit rapide.

Production de pain = 3 fermes, 1 puits, 1 moulin, 1 fournil.



La chaîne de production du pain.

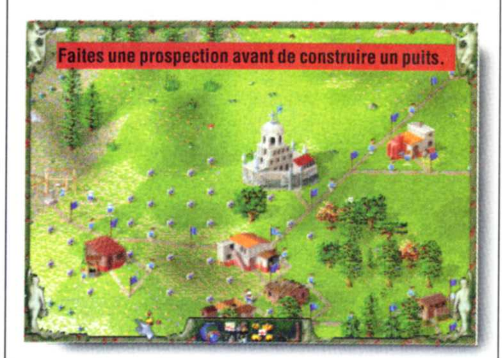
- Porcherie et boucherie

La porcherie produit des cochons grâce au blé de la ferme et à l'eau des puits. Les cochons sont ensuite envoyés à la boucherie pour être transformés en gigots. La porcherie consomme beaucoup de blé, il faut donc plusieurs fermes pour l'approvisionner. Comme pour la chaîne de production du pain, porcherie et boucherie doivent être placées à côté des fermes.

Production de gigots = 3 fermes, 1 puits, 1 porcherie, 1 boucherie.

- Le puits

Le puits entre dans les deux chaînes de production citées plus haut, il est donc obligatoire d'en construire un pour chaque porcherie ou chaque fournil. Pour trouver de l'eau, il faut envoyer un érudit sur un drapeau situé généralement au milieu d'une prairie : c'est le type de sol où l'on a le plus de chance d'en trouver. Le puits est inépuisable dans presque tous les cas : 2 à 3 puits suffisent largement.

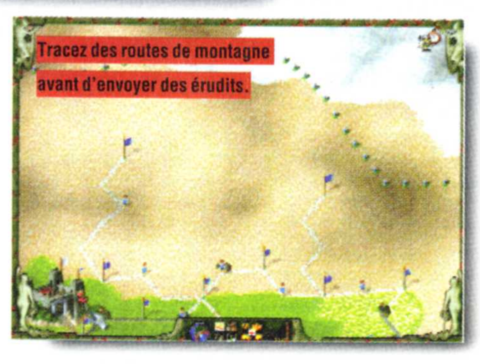

Faites une prospection avant de construire un puits.

VII - Descente dans la mine

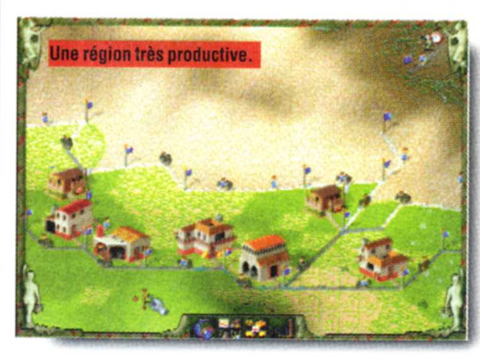
- La recherche de filons

Lorsque votre camp atteint une taille suffisante, vous allez avoir besoin de troupes pour le défendre. Pas de troupes sans mine car c'est de là que seront extraits les minerais nécessaires pour les épées et boucliers. Les mines ne se trouvent qu'en montagne, et seul l'érudit est capable de découvrir un filon. Tracez une route jusqu'au milieu de la montagne et plantez un drapeau puis envoyez plusieurs érudits pour chercher les filons. Chaque filon sera indiqué par un panneau de la couleur




Tracez des routes de montagne avant d'envoyer des érudits.

correspondant au minerai trouvé et plus la marque de couleur sera grande, plus le filon sera important. C'est seulement une fois le filon trouvé que vous pouvez construire une mine. Après un certain laps de temps, les panneaux plantés par les érudits disparaîtront : il suffira de renvoyer des érudits pour retrouver les filons (qui resteront les mêmes).


Une région très productive.

- Les mines épuisées

Les mines épuisées sont celles où se trouve de la nourriture en stock mais dont la production est de 0%.

Les filons sont placés au début de chaque partie et lorsqu'ils sont épuisés, il n'y a rien à faire que de détruire la mine pour récupérer le mineur et dégager la zone. En effet, chaque drapeau ou mine gêne la construction d'une autre mine sur un filon proche : il faut limiter au maximum les drapeaux et détruire les mines quand elles ne sont plus nécessaires. De plus, les mines épuisées continuent à recevoir de la nourriture sans rien produire : c'est un gâchis de ressources.

Quand le territoire devient très grand, on oublie parfois les zones déjà exploitées : pour ma part, je



▶ ▶ ▶





plante un drapeau au milieu de la zone montagneuse inexploitable sans le connecter aux routes pour m'en souvenir.

- Classement des filons

Le filon de charbon est le plus important car il alimente la forge, la fonderie et l'hôtel des monnaies. Il faut donc tout mettre en œuvre pour trouver ou prendre à l'ennemi ce type de mine.

À l'opposé, le filon le moins important est celui de granit, qui ne servira qu'en dernier recours, lorsque vous aurez épuisé toutes les zones rocheuses et que vous manquerez de pierres (c'est extrêmement rare).



Ces filons d'or vous paieront de bonnes troupes.

- Que faire des minerais ?

La production des mines sert principalement à développer l'armée. La fonderie produira du fer qui servira de matière première à la forge pour les épées et les boucliers. L'or sera quant à lui utilisé par l'hôtel des monnaies pour améliorer les troupes. Le fer servira aussi à l'atelier pour fabriquer des outils. L'ensemble de ces constructions n'étant approvisionné que par les mines, il est préférable de les installer à côté des montagnes pour réduire au maximum les lignes d'approvisionnement.



Fonderie, forge et hôtel des monnaies doivent être au pied des montagnes.

VIII - Tuez-les tous

Mis à part le premier scénario de la campagne, vous allez devoir vous battre pour agrandir votre territoire. Seuls les soldats et les catapultes sont capables d'attaquer l'ennemi.

A) Les soldats



Un colon devient soldat à chaque fois que vous réunissez les trois éléments suivants dans un entrepôt : une épée, un bouclier et une chope de bière (pourquoi pas une fille pendant qu'on y est ?).



Le QG ennemi est en vue.

La bière est produite par la brasserie à partir du blé et de l'eau et la production est assez rapide pour n'en construire qu'une ou deux pour tous les scénarios. Le bouclier et l'épée sont produits par la forge à partir du charbon et du fer : comme le fer est un matériau qu'utilise aussi l'atelier, il faut orienter l'approvisionnement en fer vers la forge lorsque vous commencez à lancer vos attaques, sinon vous risquez de manquer d'armes.



Prenez la garnison et tous les autres bâtiments seront détruits.

Pour disposer de troupes dans les attaques, réglez dans le menu général les forces militaires au maximum à la périphérie du territoire et au minimum au milieu et au centre. Pour la même raison, mettez le recrutement (dans le même menu) au maximum afin de transformer immédiatement les commis en soldats.

Dès que le soldat est «produit», il est envoyé dans un bâtiment militaire (on peut en mettre à demeure dans le QG).

Le soldat est d'abord un «tireur», puis il monte en grade et en puissance jusqu'à devenir général grâce aux pièces d'or que produit l'hôtel des monnaies (à partir du minerai d'or et du charbon). Un général a environ la puissance de dix tireurs, il faut donc améliorer les troupes avec de l'or pour ne pas perdre trop de soldats faibles dans les attaques car leur équipement a nécessité beaucoup de matériaux. Le mieux est toujours d'envoyer les troupes les plus fortes et de garder les troupes faibles en réserve jusqu'à ce qu'elles s'améliorent.



Un coup de pied dans la fourmilière.

Vous ne pouvez attaquer que les bâtiments militaires ennemis occupés qui se trouvent dans la zone d'influence de vos propres bâtiments. On ne peut arrêter une attaque et, comme il est impossible de savoir le nombre de troupes dont dispose l'adversaire, il vaut mieux lancer des attaques en force contre un seul bâtiment : le soldat attaqué devra se défendre sans avoir le temps de se soigner (en retournant dans sa caserne) s'il affronte plusieurs ennemis de suite, et ses blessures finiront par le tuer.





Détruisez la tour et la catapulte ne sera plus qu'un souvenir.

Attaquez en priorité les constructions militaires dont la position protège plusieurs constructions civiles : si la construction tombe entre vos mains, l'ennemi perdra ainsi une partie de sa production. Les bâtiments protégeant les mines, les forges, les entrepôts ou les catapultes sont ceux à attaquer en premier pour affaiblir l'adversaire.

B) La catapulte

La catapulte n'est pas à proprement parler une construction militaire puisqu'elle n'étendra pas votre territoire et qu'elle n'est pas un centre de garnison, mais si vous avez en face de vous plusieurs constructions militaires, il est avantageux de construire une catapulte pour «dégager la route». Pour placer les catapultes, choisissez des sites éloignés pour qu'elles couvrent le maximum de terrain.

Un simple commis s'occupant de faire marcher une catapulte, il est aussi préférable, quand le territoire que vous contrôlez devient très grand, de faire des catapultes plutôt que d'envoyer des soldats à l'assaut : les matières premières nécessaires pour faire un soldat étant souvent insuffisantes, on ménage ainsi ses troupes (alors que la catapulte n'a besoin que de planches de bois et de pierres).



Mauvais exemple : ne groupez jamais les catapultes.

La catapulte tire seulement sur les constructions militaires ennemies occupées qui se trouvent à sa portée. Chaque tir consomme une pierre taillée et lorsque la cible est touchée (la catapulte pouvant rater son tir), un soldat est tué : au dernier soldat, la garnison sera détruite.

Si vous avez besoin de faire tirer la catapulte rapidement, il faut modifier l'ordre de circulation des marchandises pour que les pierres soient transportées en premier.



IX - Les pieces d'or

L'or ne sert qu'à améliorer les troupes pour les faire monter en grade et donc en puissance. Chaque pièce d'or qui sortira de l'hôtel des monnaies sera envoyée à un entrepôt puis dispatchée vers un bâtiment militaire. Vous ne pouvez choisir dans quel bâtiment envoyer l'or mais seulement où ne pas l'envoyer en cochant l'icône «pièce d'or» pour chaque construction militaire.

Il faut systématiquement cocher cette case pour les bâtiments qui se trouvent éloignés du front afin que les pièces soient envoyées à la frontière où se massent les troupes (les troupes se massent toujours quand elles n'ont rien à faire : il faut bien tuer le temps !).

Toute pièce d'or qui sera amenée dans une garnison ne pourra plus être destockée et restera donc là jusqu'à la fin du jeu ; ces pièces d'or sont donc perdues si vous n'avez pas de troupes à y faire monter en grade (c'est une autre raison pour arrêter l'envoi d'or dans les garnisons à l'intérieur du territoire).

X - Quand faut-il détruire une construction ?

Avec tout le mal que vous vous êtes donné pour construire certains bâtiments, il semble étonnant de vouloir les détruire. De nombreuses raisons justifient pourtant cette décision mais il faut agir avec prudence pour éviter de commettre des erreurs.

A) Destruction des bâtiments civils

Il est nécessaire de détruire les bâtiments dont la production s'est arrêtée pour cause de pénurie définitive. C'est le cas de la cabane de pêcheur et des mines. En les détruisant, vous récupérez les colons qui y travaillent sans avoir à produire de nouveaux outils pour de nouvelles constructions. L'autre raison, c'est lorsque le bâtiment à détruire est loin du site où ira sa production ou du site d'où viennent les matières premières dont il a besoin.

Cela concerne surtout la chaîne alimentaire (ferme, porcherie, fournil...) et la chaîne des métaux (forge, fonderie, hôtel des monnaies). Ces bâtiments sont en effet directement en relation avec les mines qui, après épuisement, sont détruites pour être reconstruites ailleurs et à long terme sur une autre montagne. Si vous conservez ces bâtiments près de montagnes inexploitables alors que vos mines en activité sont (très) éloignées, vous allez rallonger la longueur des lignes de ravitaillement et étouffer votre réseau routier en perdant du temps. Détruisez donc ces bâtiments pour les reconstruire près des montagnes minières en exploitation.

B) Destruction des bâtiments militaires

Deux motifs peuvent vous pousser à détruire une garnison. Tout d'abord, lorsqu'elles sont trop nombreuses pour une même zone (leur zone d'influence se chevauche donc). Ce cas de figure ne se rencontre que lorsque vous prenez des bâtiments à l'ennemi (un bâtiment militaire ne pouvant être construit dans la zone d'influence d'un bâtiment militaire du même camp). L'autre motif est dû à l'extension de votre territoire, qui devient si grand que vous n'avez plus assez d'hommes pour attaquer l'ennemi parce qu'ils sont tous en train de surveiller votre territoire (chaque garnison est gardée par un soldat au minimum). Dans ce cas, il faut détruire les bâtiments qui se trouvent très loin du front et dans des zones à production faible afin de récupérer les troupes et de les envoyer sur la frontière.

Le type de troupe en garnison peut décider du bâtiment à détruire : si on a le choix entre deux garnisons, on détruira toujours celle ayant la troupe la plus forte pour que celle-ci se retrouve ensuite sur le front.

Il faut cependant faire attention lorsque l'on détruit un bâtiment militaire car si l'on se trompe, des bâtiments civils peuvent être détruits par la réduction de la zone d'influence (faites une sauvegarde si vous avez un doute avant de détruire un bâtiment).

XI - Quartier général et entrepôt

Le quartier général est le point de départ de votre camp. C'est là que sont stockées marchandises, outils et colons. Si vous perdez le quartier général, vous ne pourrez en reconstruire un autre, et si vous n'avez pas d'entrepôt, c'est la défaite assurée, c'est pourquoi vous avez la possibilité de stocker des troupes dans le QG afin de le défendre. Si votre territoire est vaste, il vaut mieux ne pas stocker de troupes dans le QG mais les envoyer «sur le terrain», où elles seront plus utiles (mettez les cinq indicateurs à 0 dans la troisième page d'inventaire du QG).

L'entrepôt est identique au QG, à la seule différence qu'il ne peut stocker de troupes pour se défendre. Les entrepôts servent à stocker les marchandises des sites d'exploitation éloignés du QG afin d'éviter que les marchandises traversent tout votre empire. À chaque fois que vous étendez d'une façon sensible votre territoire, construisez un entrepôt pour raccourcir les chaînes d'approvisionnement.

XII - À quoi servent le déstockage et l'arret de stockage ?

La fonction de déstockage peut paraître surprenante. Pourquoi déstocker alors que les colons iront prendre eux-mêmes les ressources dont ils ont besoin dans les entrepôts et le quartier général ? En fait, le déstockage d'un entrepôt se fait au profit d'un autre entrepôt plus proche des centres d'activité (certains bâtiment peuvent recevoir une partie du stock comme les pépites d'or pour l'hôtel des monnaies ou le fer pour la forge).

En effet, si les entrepôts sont trop loin des zones où les matériaux sont nécessaires, les lignes de ravitaillement vont s'allonger au point de ralentir considérablement votre production.

Pour la même raison, il faut utiliser le bouton «arrêter de stocker» afin d'empêcher les matériaux d'être envoyés vers les entrepôts trop éloignés (même si ensuite il y aura déstockage : c'est autant de temps de gagné).

Ainsi, au fur et à mesure que votre frontière s'éloigne du point d'origine de votre colonie, vous devrez déstocker et arrêter le stockage de TOUS les entrepôts intérieurs afin de remplir ceux de la périphérie (si vous laissez un entrepôt à l'intérieur de votre territoire ouvert, celui-ci recevra toutes les richesses d'un coup et vous aurez perdu du temps). Cette procédure lourde est due au fait qu'on ne peut pas décider où envoyer les ressources mais seulement où ne pas les envoyer.




Construisez toujours des entrepots à intervalles réguliers.

En observant le remplissage des entrepôts périphériques, vous pourrez fermer momentanément un entrepôt si vous constatez qu'il a stocké suffisamment de marchandises.

N'oubliez pas de déstocker aussi les outils et les produits (page suivante dans l'inventaire), SAUF les colons qui se développent sans cesse (voir le chapitre XIII sur les colons).

Le déstockage est aussi une étape importante quand vous voulez développer les constructions sur d'autres îles car il permet d'envoyer les matériaux nécessaires dans les entrepôts portuaires. Je vous conseille de déstocker petit à petit car si vous déstockez plusieurs entrepôts d'un coup, vous constaterez des ralentissements, même sur un Pentium.

XIII - D'ou viennent les colons ?

Vous vous êtes peut-être demandé d'où venaient les commis et comment l'ordinateur calculait la population. Chaque entrepôt et le QG vont stocker 100 commis. Ces colons serviront à faire des artisans, des militaires, des érudits, des transporteurs...

Ce stock de commis est inépuisable car chaque commis utilisé sera remplacé (lentement) jusqu'à ce que le stock remonte à 100. À l'inverse, si plus de 100 commis sont stockés à un moment (par exemple, quand vous perdez du territoire et que des routes sont détruites, obligeant les transporteurs à revenir au QG/entrepôt), le stock redescendra doucement à 100. C'est pourquoi il ne faut pas craindre de construire beaucoup de drapeaux (et donc beaucoup de transporteurs) car de toute façon le «stock» est inépuisable. Pour la même raison, il est inutile de déstocker les colons.

La population est la somme de tous les transporteurs, artisans, militaires... et autres colons de votre royaume. En fait, votre population augmentera considérablement avec le développement de votre réseau routier et elle ne représente donc pas la puissance de votre royaume mais seulement la taille de votre réseau routier, les transporteurs constituant la majorité de votre population.

▶▶▶

XIV - Les dépêches

Chaque événement important qui se produit sur le territoire est signalé par une dépêche envoyée par pigeon voyageur. Comme vous ne pouvez recevoir plus de 20 dépêches, il faut les lire aussitôt qu'elles arrivent (elles sont signalées par un roucoulement). La meilleure méthode consiste à lire chaque dépêche, à agir si c'est nécessaire et à détruire ensuite la dépêche.

Par exemple, quand vous recevez le message qu'une mine est épuisée, détruisez la mine pour récupérer le mineur. En agissant immédiatement, vous éviterez de perdre du temps ou de gaspiller des ressources.

XV - Navires et bateaux

Grâce au chantier naval, vous pouvez construire deux types d'embarcation : le navire et le bateau.

- Le bateau

Le bateau (ou barque) ne transporte qu'une marchandise à la fois (jamais de colons) entre deux drapeaux. C'est en fait l'équivalent d'un transporteur ou d'une mule pour traverser les petits plans d'eau (lac ou crique).

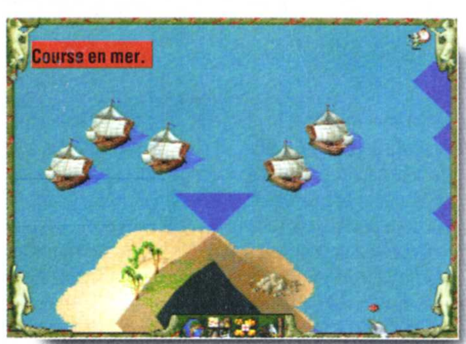
- Le navire

Le navire est une embarcation très spéciale. Il nécessite beaucoup de bois (13 au total) mais permet de transporter 40 unités marchandises ou colons.

Seul le navire vous permettra de vous implanter sur de nouvelles îles.

Pour bâtir un navire, il faut que le chantier naval soit construit près de la mer, puis il faut cliquer sur l'icône barque pour changer la production en navire.

N'oubliez pas d'arrêter la production du chantier naval quand vous aurez assez de bateaux, ou vous vous retrouverez avec une flottille disproportionnée par rapport à vos besoins.


Course en mer.



Quand le navire sera construit, il vous restera encore à le remplir. Un seul bâtiment peut approvisionner le navire en marchandises, c'est l'entrepôt maritime (port). Il est donc INUTILE de faire des navires si vous n'avez pas ce type d'entrepôt. Les sites adaptés à cette construction sont extrêmement rares et se situent toujours en bord de mer (peu de scénarios permettent en fait de construire un port).


Navires au port.

L'entrepôt maritime construit, vous pourrez lancer une expédition. L'expédition correspond au stockage des matériaux nécessaires à la construction d'un port sur une autre île. Le navire rempli de ces matériaux partira alors dans la direction que vous lui indiquerez et abordera automatiquement les sites appropriés pour construire un port. Vous pourrez décider soit d'accoster soit de repartir vers une autre destination (c'est préférable si vous voulez faire des repérages de la carte). Quand un site vous conviendra, décidez l'accostage (le petit ancre à côté du navire) pour bâtir le nouveau port.


Ce navire a trouvé un site d'accostage.

Le port créé ne contiendra jamais de marchandises (à part les commis, qui se développeront jusqu'à être 100 dans le port). Pour construire d'autres bâtiments sur la nouvelle île, il faut impérativement mettre les matériaux de construction (planches et pierres) dans les entrepôts portuaires de votre île d'origine (voir le chapitre XII sur le déstockage) et les navires se chargeront automatiquement du transport de marchandises (le navire ne sera plus gouvernable comme dans une expédition mais fonctionnera comme un transporteur : vous ne pourrez pas lui donner d'ordre de chargement/déchargement).


Incursion sur une autre île.

XVI - La production d'outils





Vous avez sans doute déjà remarqué que lorsque vous construisez un bâtiment, il restait parfois inoccupé très longtemps. C'est tout simplement parce que le colon qui doit travailler dans ce bâtiment n'a pas l'outil nécessaire pour s'y installer. Par exemple, si vous n'avez plus de pelles en stock et que tous les sylviculteurs sont installés sur le territoire, alors tout atelier de sylviculture qui sera créé restera inoccupé tant qu'aucune pelle ne sera produite. Lorsque vous aurez épuisé le faible stock d'outils que contient votre QG au début de chaque partie, il faudra penser à construire un atelier. Un atelier suffit en principe pour tous les scénarios.

L'atelier reçoit du fer de la fonderie et des planches de bois pour fabriquer les outils. Il faut donc avoir des mines pour construire les outils. La production de l'atelier peut être choisie dans le menu principal : en fonction de vos besoins, réglez l'outil à produire au maximum et réglez tous les autres au minimum.

Anticipez vos besoins car la production d'outils est longue à cause de la chaîne de production (il faut faire venir les minerais).

XVII - Les statistiques et indicateurs de production







Les statistiques du menu principal sont utiles pour observer l'ennemi et savoir si c'est le moment d'attaquer en fonction du rapport de force militaire. C'est aussi comme cela que vous saurez s'il reste des filons d'or en exploitation et en quelle quantité.

Vous verrez aussi si votre productivité est suffisante ou vraiment trop faible. Bien que cet indicateur englobe toute la production y compris celle qui n'a rien à voir avec la production militaire, il permet tout de même de savoir si l'on arrive au bout des ressources globales de son territoire et s'il est nécessaire de s'agrandir.

XVIII - Les priorités de transport



Transporteurs et mules ont beau être besogneux, ils ne peuvent transporter qu'une seule marchandise entre deux drapeaux et ce flux devient parfois insuffisant. Dans ce cas, réglez les priorités de transport de marchandises pour qu'elles répondent le mieux aux situations suivantes :

- Nombreuses constructions nouvelles : planches, pierres et troncs d'arbres.

- Conflits avec l'ennemi : minerai de fer, fer, charbon, bière, épée, bouclier, minerai d'or, pièce d'or.

- Production minière importante : poissons, gigots, pain, minerai de fer, minerai d'or, charbon.

XIX - Distribution des marchandises



Vous règlerez dans cette fenêtre la répartition des marchandises entre les bâtiments selon vos choix de production :



Les naufragés retrouvent l'espoir.

- La nourriture : privilégiez au début l'approvisionnement des mines de charbon et de fer pour avoir des soldats puis les mines d'or pour faire monter vos troupes en grade.

- Le blé : ne privilégiez jamais l'élevage de mules (elles seront produites à rythme lent mais régulier) mais répartissez le blé entre brasserie ou le moulin/la porcherie selon vos besoins en troupes ou en nourriture pour les mineurs.

- Le fer : privilégiez toujours la forge pour les armes sauf si vous avez un besoin urgent d'un outil.

- Charbon : envoyez d'abord le charbon vers la fonderie et la forge puis vers l'hôtel des monnaies quand vous aurez assez de troupes.

- Les planches : laissez le bois au maximum pour les constructions sauf si vous faites des bateaux ou si vous avez besoin d'un outil.

- L'eau : l'approvisionnement en eau doit être réglé de la même façon que celui en blé (le fournil remplaçant le moulin).

XX - Le mode Campagne

Le mode Campagne est particulier pour deux raisons : toutes les constructions ne sont pas forcément disponibles dans un scénario (les principes de bases restant les mêmes) et certains événements, comme des lieux ou des personnes sur la carte, doivent être atteints pour finir les niveaux. Par exemple, vous devrez trouver les ruines de la forteresse pour construire ce bâtiment ou sauver le viking pour apprendre comment construire des navires.

Chaque mission de la campagne se terminera quand vous aurez rejoint la porte magique de sortie.



Ce personnage racontera les événements principaux de la campagne.



THE SETTLERS 2

éditeur :
BLUE BYTE

configuration :
486 DX 66, 8 Mo

sortie :
Juin 1996

texte et voix :
Français

note :
★★★★☆

+ *Animations sur le terrain (gibier, arbre, lac...).*
Nombreuses missions.
Un mode Campagne.
Originalité des mécanismes de jeu (les fameux drapeaux).
Durée de vie du produit.
Mode deux joueurs.

− *Documentation incomplète.*
Temps morts en cours de partie.

- conclusion -

The Settlers 2 est un jeu passionnant, aux mécanismes simples mais fouillés, qui vous tiendra en haleine pendant de nombreuses heures.

La saison de Formule 1 se termine pour certains, elle commence pour d'autres. Les joueurs PC font partie de cette dernière catégorie. Avec le très attendu F 1/GP II, il est désormais possible de se prendre pour les plus grands, comme si vous étiez dans la voiture.



Grand prix II

Satané gravier...

EN RÉSUMÉ

Une course de Formule 1, c'est plus compliqué qu'on ne le croit. Ce n'est pas simplement appuyer sur la pédale de frein au bon moment et tourner un volant. C'est tout d'abord connaître chaque virage d'un circuit, la manière de l'aborder. C'est aussi avoir une bonne formation technique sur sa voiture, connaître chacun des réglages avant de foncer sur la piste. Oui, Grand Prix II est complexe. Par exemple, si vous vous retrouvez à Hockenheim, en Allemagne (longues lignes droites, virages exclusivement à droite), vous ne pourrez pas obtenir les mêmes records qu'une voiture bien réglée à Monaco (virages serrés et nombreux). Techniquement, vous serez nombreux à être déçus. Vous n'êtes pas tous possesseurs de Pentium 166, de Matrox Millenium et de tous ces éléments qui font qu'un jeu tourne rapidement. La configuration minimale annoncée est un 486 à 66 Mhz. J'ai essayé sur ce type de machine, en VGA, avec un minimum de détails : je suis à peu près à quatre images par seconde, quand on ne voit pas trop de voitures simultanément. En SVGA, c'est moins d'une image par seconde que l'écran affiche, une sorte de Slide-show quoi ! Ne croyez pas non plus qu'avec un 166, Matrox, 16 Mo ce soit très rapide : c'est bien simple, avec cette configuration, je joue tout de même en VGA. Alors, oui, d'accord, F 1/GP II est un excellent jeu, le meilleur du genre. C'est tout simplement dommage que le jeu soit dédié à une machine qui n'existe pas encore.

Interlagos Brésil



Aile avant	10
Répartition du freinage	34.875 : 64.125
Aile arrière	5

Rapports de vitesse

1re	2e	3e	4e	5e :	6e
28	35	42	50	55	62

Menu détaillé

Hauteur châssis avant : 31,0 mm ; **ressort arrière** : 800 lb/in, **hauteur châssis arrière** : 57,5 mm ; **barre anti-roulis avant** : 4 000 lb/in ; **barre anti-roulis arrière** : 50 lb/in



Jean Alesi : "Je sais pas ce qui m'a pris, j'ai voulu impressionner mon coéquipier".

Aïda Pacifique



Aile avant	12
Répartition du freinage	37.500 : 62.500
Aile arrière	10

Rapports de vitesse

1re	2e	3e	4e	5e :	6e
28	33	40	46	52	58

Menu détaillé

ressort arrière : 900 lb/in ; **barre anti-roulis arrière** : 50 lb/in



Jean Alesi : "Ce jour là, j'étais vraiment en forme".

Imola San Marin



Aile avant	13
Répartition du freinage	39.500 : 60.500
Aile arrière	8

Rapports de vitesse

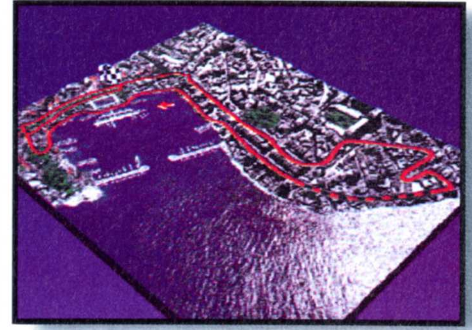
1re	2e	3e	4e	5e :	6e
24	30	38	47	55	62

Menu détaillé
configuration par défaut



Jean Alesi : "Là, j'ai cafouillé..."

Monte-Carlo Monaco



Aile avant	20
Répartition du freinage	40.125 : 59.875
Aile arrière	16

Rapports de vitesse

1re	2e	3e	4e	5e :	6e
19	26	33	40	47	55

Menu détaillé
configuration par défaut



Jean Alesi : "Là, ma voiture a comme qui dirait défié les lois de la pesanteur".

Barcelone Espagne



Aile avant	15
Répartition du freinage	39.750 : 60.250
Aile arrière	10

Rapports de vitesse

1re	2e	3e	4e	5e :	6e
27	34	41	49	55	61

Menu détaillé
configuration par défaut



Jean Alesi : "Damon était devant moi et j'ai un peu forcé le passage".

Gilles-Villeneuve Canada



Aile avant	14
Répartition du freinage	40.500 : 59.500
Aile arrière	9

Rapports de vitesse

1re	2e	3e	4e	5e :	6e
25	33	40	48	54	60

Menu détaillé
configuration par défaut



Jean Alesi : "C'est Michael qui a été surpris ce jour là".

Magny-Cours France



Aile avant	17
Répartition du freinage	38.625 : 61.375
Aile arrière	14

Rapports de vitesse

1re	2e	3e	4e	5e :	6e
24	31	37	46	52	58

Menu détaillé
configuration par défaut



Jean Alesi : "Là, je testais la voiture"

Warning !

Dans ce type de jeu, on ne peut évidemment pas proposer l'astuce ultime ! On a donc pris nos outils, nos clés de 12, nos tournevis, pour voir ce que ces machines ont dans le ventre. Et on vous a concocté des réglages "maison". Attention, ce sont "nos" réglages, adaptés à notre conduite, sans toutes les aides de conduite, ce qui est plus intéressant. Ça demande pas mal d'entraînement mais c'est à ce prix que les réglages deviennent payants. En effet, le freinage automatique de l'ordinateur est catastrophique. Dans le pire des cas, celui où vous voudriez l'antipatinage et un maximum d'aides, il faudrait quand même retirer l'aide au freinage. Les Setups que nous vous proposons ici pourrront avoir un effet dévastateur sur votre conduite... mais ils seront toujours moins catastrophiques que les réglages de base. Pourquoi se traîner à moins de 300 kilomètres par heure à Hockenheim ? À quoi bon pousser la caisse à 330 au Japon ? Ce sont donc des réglages logiques que nous avons utilisés ici... Ah ! À propos... Pour les stratégies d'arrêt aux stands, c'est de votre ressort (les ressorts, en revanche, c'est notre stratégie !). Quant aux réglages de base du menu détaillé, ils semblent assez bons par défaut, sont symétriques et n'influent pas beaucoup sur une course entière. Néanmoins, nous avons quelquefois changé certains de ces paramètres selon les circuits. Hockenheim, par contre, vous le verrez, est extrêmement différent : c'est normal, on tourne tout le temps à droite. Ca nécessite des aménagements.

GRAND PRIX II

Silverstone Royaume-Uni



Aile avant	14
Répartition du freinage	43.250 : 58.750
Aile arrière	10

Rapports de vitesse

1re	2e	3e	4e	5e :	6e
24	30	37	45	53	60

Menu détaillé
configuration par défaut


Jean Alesi : "en F1, une seule loi : garder les pieds sur terre".

Hungaroring Hongrie



Aile avant	20
Répartition du freinage	42.000 : 58.000
Aile arrière	15

Rapports de vitesse

1re	2e	3e	4e	5e :	6e
24	29	36	41	50	56

Menu détaillé
configuration par défaut


Jean Alesi : "Un copain m'avait dit : pas chiche de doubler sur deux roues".

Hockenheim Allemagne



Aile avant	5
Répartition du freinage	40.000 : 60.000
Aile arrière	1

Rapports de vitesse

1re	2e	3e	4e	5e :	6e
25	33	41	50	58	66

Menu détaillé

Avant gauche	
Garnitures	2 mm
Amortisseur rapide	1
Rebond rapide	6
Amortisseur lent	3
Rebond lent	10
Ressort	1 200 lb/in
Hauteur châssis	37,0 mm
Arrière gauche	
Garnitures	3 mm
Amortisseur rapide	2
Rebond rapide	5
Amortisseur lent	8
Rebond lent	7
Ressort	900 lb/in
Hauteur châssis	52 mm
Avant droit	
Garnitures	4 mm
Amortisseur rapide	1
Rebond rapide	7
Amortisseur lent	3
Rebond lent	11
Ressort	1 500 lb/in
Hauteur châssis	35.0 mm
Arrière droit	
Garnitures	3 mm
Amortisseur rapide	2
Rebond rapide	5
Amortisseur lent	8
Rebond lent	7
Ressort	900 lb/in
Hauteur châssis	52.0 mm
Barre anti-roulis avant	7 500 lb/in
Barre anti-roulis arrière	400 lb/in

Jean Alesi : "J'étais un peu dans les nuages ce jour-là".

Spa Belgique



Aile avant	14
Répartition du freinage	40.875 : 59.125
Aile arrière	9

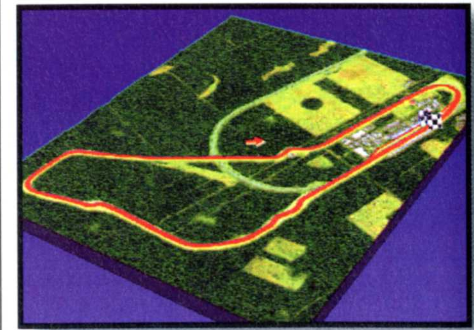
Rapports de vitesse

1re	2e	3e	4e	5e :	6e
24	32	40	48	54	61

Menu détaillé
Menu détaillé : garnitures avant : 20 mm; **garnitures arrière** : 16 mm


Jean Alesi : "Quel déconneur ce Damon, à rouler avec trois roues" !

Monza Italie



Aile avant	7
Répartition du freinage	42.000 : 58.000
Aile arrière	3

Rapports de vitesse

1re	2e	3e	4e	5e :	6e
30	38	45	52	58	65

Menu détaillé
configuration par défaut


Jean Alesi : "C'était l'épreuve des figures libres. Qu'est-ce qu'on a ri ce jour-là" !!

Estoril Portugal



Aile avant	17
Répartition du freinage	42.000 : 58.000
Aile arrière	13

Rapports de vitesse

1re	2e	3e	4e	5e :	6e
24	31	39	46	53	59

Menu détaillé
configuration par défaut



Jean Alesi : "Ça, c'était ma plus belle arrivée dans les graviers".

Jerez Europe



Aile avant	19
Répartition du freinage	40.250 : 59.750
Aile arrière	14

Rapports de vitesse

1re	2e	3e	4e	5e :	6e
23	29	37	42	50	58

Menu détaillé
configuration par défaut



Jean Alesi : "Mon coéquipier avait voulu me faire coucou".

Suzuka Japon



Aile avant	18
Répartition du freinage	40.625 : 59.375
Aile arrière	12

Rapports de vitesse

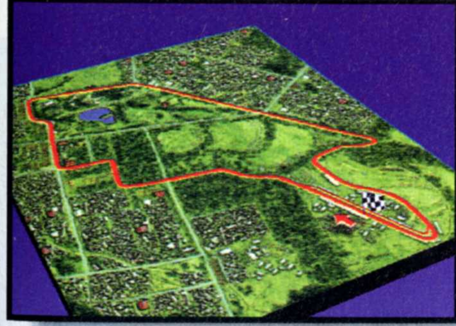
1re	2e	3e	4e	5e :	6e
22	30	38	45	52	59

Menu détaillé
configuration par défaut



Jean Alesi : "C'est le pays de la Voiture levante, le Japon".

Adélaïde Australie



Aile avant	20
Répartition du freinage	40.250 : 59.750
Aile arrière	13

Rapports de vitesse

1re	2e	3e	4e	5e :	6e
22	30	38	45	53	59

Menu détaillé
configuration par défaut



Jean Alesi : "Là, j'ai légèrement abîmé une voiture en me faufilant..."

Grand Prix 2

éditeur : **MICROPROSE**

configuration : **DX4, 8 MO, CD 2X**

sortie : **JUILLET 1996**

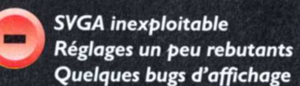
texte et voix : **Français**

note : ★★★★☆



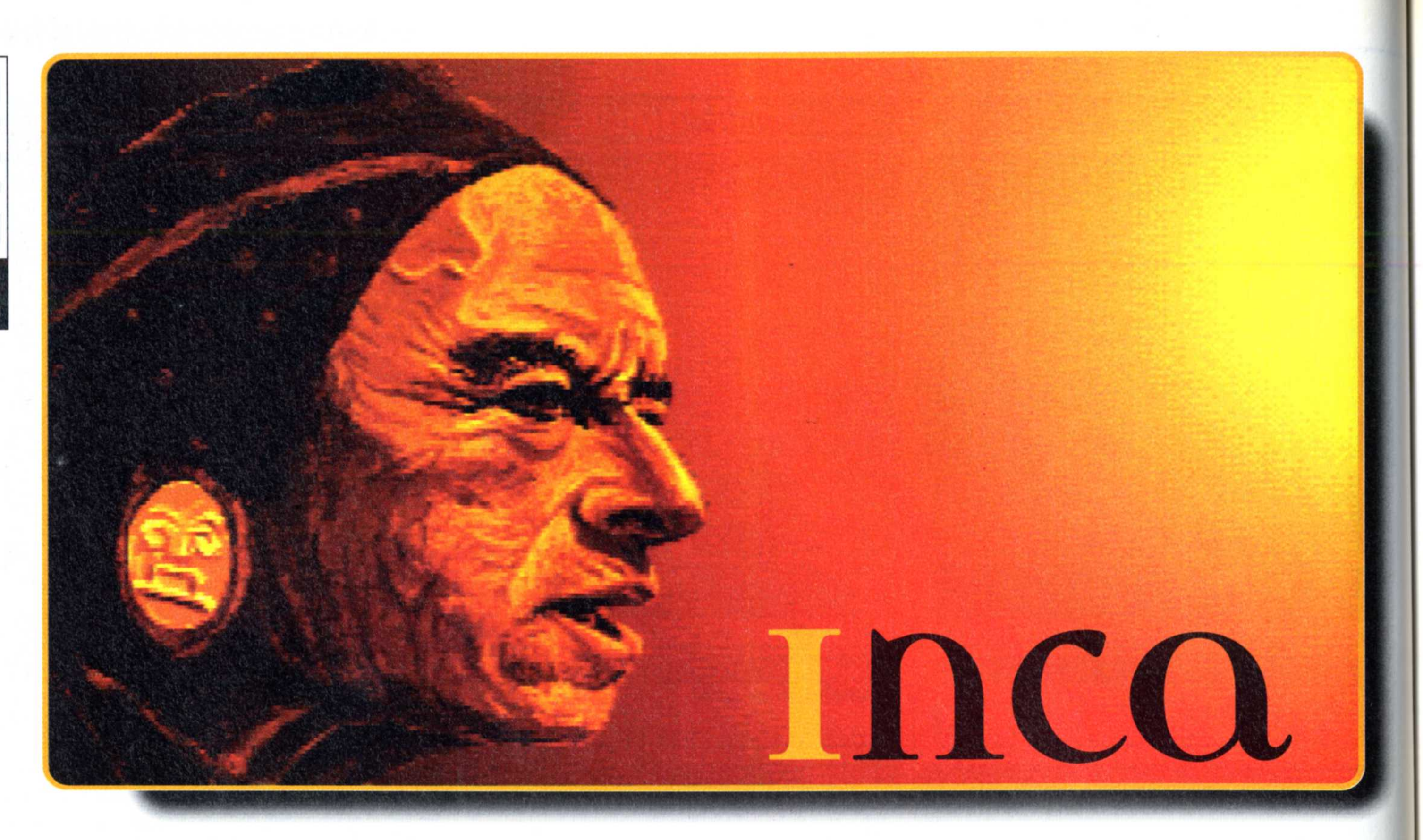
+
Réalisme à tous les niveaux
Des pilotes qui existent
Bruitages
Bagnoles magnifiques
Réaction de la bagnole
L'ambiance
Les réglages, extrêmement complets

–
SVGA inexploitable
Réglages un peu rebutants
Quelques bugs d'affichage



- conclusion -

F 1/GP 2, c'est le réalisme avant tout. Magnifique en SVGA mais malheureusement lent, trop lent, on se contentera du mode VGA. Une fois le rapport idéal entre détails et configuration trouvé, on ne décroche plus.



LE SUCCES D'INCA À SA SORTIE FUT IMMÉDIAT CAR IL TRAITAIT D'UNE CIVILISATION ATTIRANTE, À LA FOIS PAR LE MYSTERE QUI L'ENTOURE ET DU FAIT QU'IL ÉTAIT LE PREMIER JEU À UTILISER PLEINEMENT LA VIDÉO, L'IMAGE DE SYNTHESE ET LES SCENES PRÉCALCULÉES. COMME TOUS LES GRANDS JEUX, INCA RÉSISTE BIEN À L'ÉPREUVE DU TEMPS.

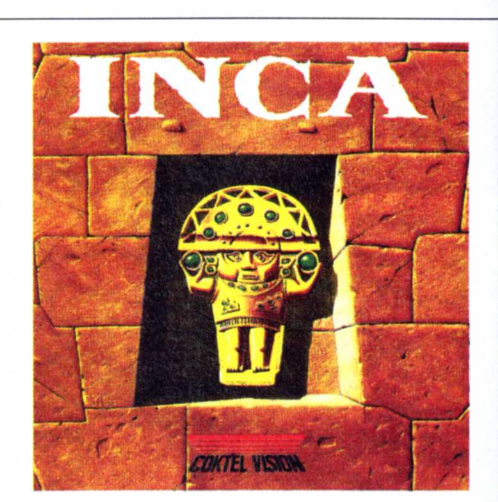

Aguirre imitant la mort


El Dorado : un héros 24 carats

Tout ce qui brille n'est pas or

EN RÉSUMÉ

Le soleil Inti se meurt, annonçant la fin de l'empire inca et l'avènement des «hommes barbus», ces terribles conquistadores assoiffés d'or et de sang. Mais les prophéties laissent encore un espoir. Un homme, élu des dieux, retrouvera les grands pouvoirs de l'univers et deviendra le nouvel Inca. Cet homme, que la légende appelle El Dorado, c'est vous.
L'ambiance d'Inca est envoûtante grâce à un subtil mélange de culture des peuples d'Amérique du Sud et de science-fiction. C'est un peu comme si l'on évoluait dans un univers parallèle où les incas maîtriseraient la matière, le temps et l'énergie, éléments qui permettent toutes sortes de fantaisies comme le voyage spatial. En tant qu'El Dorado, vous aurez à résoudre des énigmes laissées par vos ancêtres afin de mériter ces grands pouvoirs. Ces énigmes sont relativement faciles car des indices logiques sont disséminés dans le scénario ou à l'écran, et les actions sont assez limitées (très peu d'objets sont disponibles). Par exemple, quand vous vous retrouvez devant une croix, il vous suffit de faire le signe de croix ; si votre passage est bloqué par des bambous, le «tumi» (lame) vous permettra de les couper. Cette grande facilité a d'ailleurs contribué au succès du jeu, bien qu'elle lui donne une durée un peu courte. Outre les énigmes, des phases de combat spatial à la Wing Commander (pas aussi développées tout de même) s'intègrent parfaitement dans l'histoire et rendent le jeu encore plus intéressant. Inca reste donc une bonne introduction aux jeux d'aventure si vous n'êtes pas trop regardant au sujet des prouesses techniques et visuelles, qui ont bien vieilli.



I - La ville inca

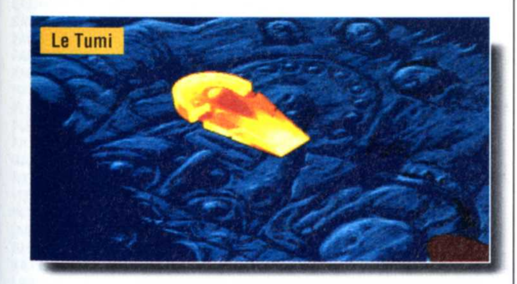
Inca ou Starwars ?

Après les recommandations de Huayna Kapac, passez la porte à gauche. Vous devez rejoindre la planète (le point rouge dans le radar en haut à droite) en évitant les astéroïdes. Si un astéroïde vous gêne, détruisez-le à coups de canon laser (tirez de petites rafales car le laser se recharge lentement). Quand vous arrivez sur la planète, vous vous retrouvez dans un couloir ressemblant à celui de l'Étoile noire. Il faut atteindre l'entrée au bout du couloir avant les conquistadores. Rattrapez vos adversaires en mettant les gaz à fond (bouton droit de la souris) sans jamais les dépasser et tirez des rafales pour les éliminer. Vous perdez si l'un de vos adversaires arrive au bout avant vous (regardez la barre en haut de l'écran : votre position est indiquée en rouge et celle des autres vaisseaux en blanc).

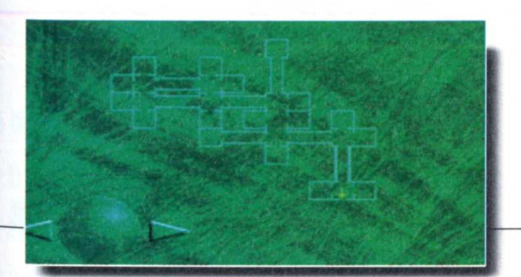

Que la force soit avec toi !

Le temple

Enfoncez les deux pierres angulaires de chaque côté de la porte puis cliquez dans le trou jusqu'à ce que le symbole dans le soleil corresponde aux marques autour du trou (c'est le symbole qui comporte plusieurs lignes). Prenez ensuite le symbole pour le poser dans le trou. Ouvrez la grille de commande du vaisseau spatial puis tournez le bouton de gauche une fois, le bouton de droite deux fois et enfin le bouton de gauche une fois pour que la grille s'ouvre en grand. Prenez les pierres Inti et posez-les dans les creusets dans l'ordre suivant (de gauche à droite) : rouge, vert, bleu. Prenez le tumi sur la porte pour le mettre dans l'inventaire (en haut de l'écran ou en cliquant avec le bouton droit) puis poussez la porte.


Le Tumi

Vous arrivez dans un labyrinthe (voir plan). Dans la grande salle, votre chemin est bloqué par des bambous : avec le tumi, desserrez les deux nœuds et ouvrez le bambou. Prenez ensuite la pièce d'or et les deux demi-bambous. Avancez au milieu des rayons lumineux. Enfoncez la pierre du mur sous l'étoile d'or puis mettez les demi-bambous sur les deux pierres sorties du mur. Cliquez sur l'étoile d'or, introduisez le tumi dans l'épi de maïs d'or puis prenez l'épi. Écoutez le conseil de la momie puis placez la pièce d'or dans l'empreinte sur le mur au-dessus de la momie. Avancez tout droit jusqu'à la salle des colonnes.




Ces statues ne sont pas asexuées

La salle des 4 colonnes

Tournez-vous pour faire face au panneau d'or et cliquez dessus pour l'ouvrir afin de prendre l'étoile d'or. Refermez la plaque en cliquant sur la trace de l'étoile. Tournez deux fois à gauche et utilisez l'étoile d'or sur la colonne pour ouvrir un panneau. Prenez le quipu puis bougez le crochet. Prenez ensuite l'étoile de pierre. Rouvrez la plaque d'or pour mettre l'étoile de pierre dans la trace de l'étoile. Placez l'épi de maïs dans la boule d'or. Cliquez ensuite sur les flèches d'après le nombre de nœuds sur le quipu :

3 fois sur la flèche de droite (le matin)

1 fois sur la flèche du haut (le zénith)

5 fois sur la flèche de gauche (le soir)

2 fois sur la flèche du bas (la nuit)

Vous entrez alors dans la salle des statues.

Manco Capac et Mama Ocllo

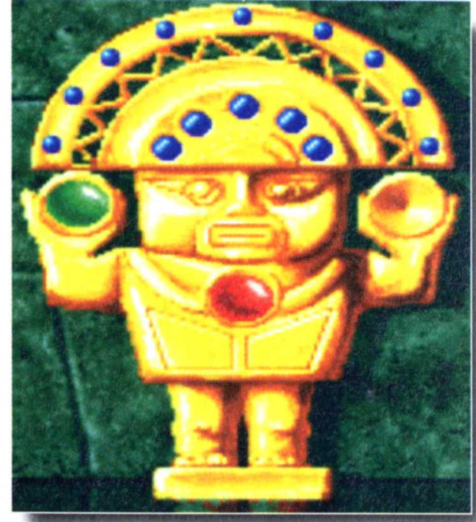
Enfoncez la dalle centrale. Votre but est de faire apparaître un œuf bleu et un œuf rouge. Quand vous cliquerez sur la statue de Manco Capac (à gauche), des boules bleues ou rouges apparaîtront aléatoirement. La statue de Mama Ocllo (à droite) produira uniquement des boules rouges. Pour obtenir l'œuf bleu, il faut une boule bleue (Manco) et une boule rouge (Mama). Pour l'œuf rouge, il faut une boule rouge (Manco) et une boule rouge (Mama). Une fois les deux œufs créés, renversez le vase. En ramenant le pouvoir obtenu, cinq vaisseaux vous intercepteront : je vous conseille de vous occuper d'un vaisseau à la fois jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Huayna Kapac vous enverra chercher un nouveau pouvoir, mais les forces d'Aguirre vous captureront (il faut tout de même abattre les deux vagues de vaisseaux avant d'être amené sur le galion).

II - Prisonnier d'Aguirre

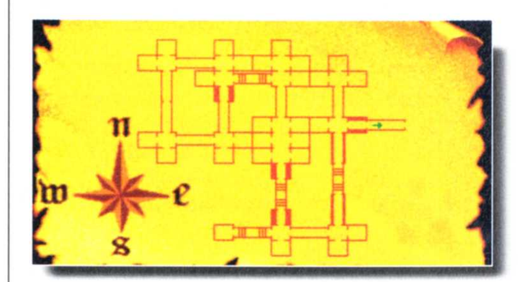
À fond de cale

Cliquez sur le tonneau pour faire tomber le bouchon et détachez l'étiquette du tonneau. Mettez la poudre sur l'étiquette puis lancez le bouchon sur le rat pour avoir une coupe. Remettez le bouchon dans le trou du tonneau. Posez le pétard au pied du tonneau, sous le bouchon, et tirez deux fois sur la chaîne à gauche. Placez ensuite la coupe dans la lumière. Vous avez ouvert la porte : allez dans la salle contiguë.



Les tonneaux

Ouvrez puis prenez les objets dans le tonneau supérieur. Refermez le tonneau, revenez dans la première salle et prenez aussi les objets dans le tonneau supérieur. Retournez dans l'autre salle et ouvrez les placards avec les deux clefs pour prendre la hache et le sac de toile (fermez les placards à chaque fois). Dans la première salle, mettez-vous face au tonneau de poudre (vertical, à côté de la chaîne). Placez le sac à côté du tonneau puis ouvrez le tonneau avec la hache. Prenez le couvercle puis utilisez plusieurs fois la coupe pour remplir le sac avec la poudre du tonneau. Prenez le sac rempli et allez dans la salle des placards. Posez le sac de poudre sur la planche du bas dans le placard contenant le boulet. Quand le boulet aura roulé, prenez l'écouvillon et utilisez-le dans l'autre salle pour faire rouler le tonneau de poudre. Ouvrez la trappe qui se trouvait en dessous et descendez.
Vous allez devoir parcourir le bateau (regardez le plan) en vous battant. Deux conseils : les gardes en armure ne peuvent être touchés que lorsqu'ils vous attaquent et tous les tirs adverses peuvent être stoppés par une riposte.



La porte de l'oratoire

Finalement, vous arrivez devant une double porte avec deux anneaux. Cliquez trois fois sur les anneaux puis prenez la croix et le chandelier. Mettez ensuite l'or dans la main gauche et les pierres précieuses dans celle de droite : vous arrivez dans les nuages. ▶▶▶


Tentative de corruption

La tête dans les nuages

Utilisez la croix sur le bénitier puis prenez l'encensoir et posez-le sur la stèle.
Posez ensuite le chandelier sur la stèle. Prenez un des cierges du chandelier pour allumer l'encensoir, puis remplissez la coupe dans le bénitier pour la donner à saint Pierre. Ouvrez la porte avec la clef que lâchera saint Pierre. Dans l'oratoire, cliquez sur la croix dans l'ordre suivant : haut, bas, gauche, droite (c'est le signe de croix).


Ça plane pour moi

III - La villa maya

Paracas

Vous arrivez à Paracas, mais les Espagnols sont là avant vous. Vous devez les tuer avant qu'ils n'atteignent le sanctuaire. C'est encore une épreuve à la Starwars, mais beaucoup plus dure car les vaisseaux ennemis sont plus rapides. Je vous conseille de laisser tout le temps votre doigt sur la manette des gaz (bouton de droite de la souris) et d'intercepter les tirs ennemis car ils vous ralentissent. Après plusieurs tentatives, on arrive à passer cette épreuve difficile. Finalement, l'acla (la vierge) vous donnera le deuxième pouvoir : ramenez ce pouvoir au sage et il vous enverra chercher le troisième pouvoir. Vous serez intercepté par une vague de Dagues puis trois galions. Pour détruire les galions, il faut les attaquer par la proue ou la poupe à la vitesse la plus lente uniquement : en deux passages, on en vient à bout.

La porte de pierre

Cliquez sur les trois cercles de droite pour faire tomber des petites boules dorées. Prenez les trois œufs sacrés (rouge, vert, bleu) contenus dans les trois boules dorées. Cliquez ensuite sur la plaque en bas à gauche et la plaque du milieu à droite pour placer l'œuf rouge dans l'œil du tigre de droite, cliquez sur la plaque en haut à gauche et en bas à droite pour placer l'œuf vert dans l'œil du tigre de gauche, cliquez enfin sur la plaque du milieu à gauche et en haut à droite puis placez le dernier œuf dans l'œil de l'homme : vous obtenez un soleil d'or. Le soleil d'or à la main, rappuyez sur les trois cercles de gauche pour ouvrir la porte. Dans le labyrinthe (regardez la photo), un escalier est bloqué. Pour faire descendre ces pointes, allez dans la salle de droite. En bas de l'escalier, entrez dans la salle puis cliquez une fois pour ouvrir le panneau doré et une seconde fois pour retourner le sablier derrière le panneau. Remontez vous mettre face à l'escalier : les pointes s'enfoncent dans le sol. Montez l'escalier et allez à la coulée de lave.


Les Incas ne connaissaient pas les clefs

Devant la coulée de lave

Prenez les cinq lames de tumi puis faites glisser les pierres qui tombent dans les espace vides (cliquez sur une pierre en maintenant le bouton de la souris enfoncé pour la déplacer). Vous découvrirez derrière la pierre du milieu en haut un rayon lumineux. Posez le disque d'or sur la stèle, puis, après que le cristal soit tombé, reprenez le disque. Placez les cinq lames de tumi sur la stèle et mettez le cristal sur les lames de tumi. Rejouez les notes proposées par le cristal en cliquant sur les boules, mais attention, la couleur que prend le cristal ne correspond pas à la boule de la même couleur, il faut utiliser le tableau de correspondance (vous pouvez utiliser une feuille de papier pour noter les couleurs que prend le cristal car si vous ne faites rien, le cristal rejoue simplement les mêmes notes).

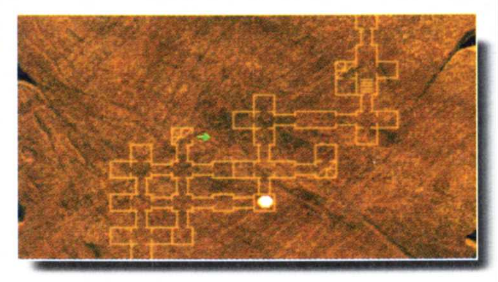


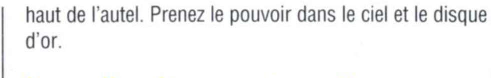
Tableau de correspondance des couleurs

Couleur du cristal	Couleur de la boule
violet	rouge
bleu	jaune
vert	vert
jaune	bleu
rouge	violet

Au bout de la troisième séquence musicale, le passage au fond de la grotte s'ouvrira : cliquez dessus.

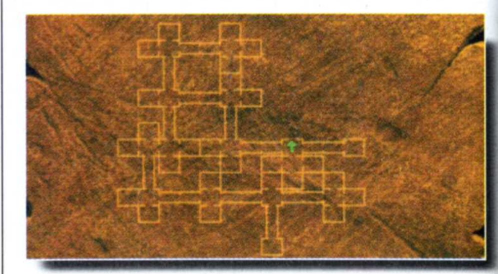
Intihuatana

Prenez le bambou devant la porte puis résolvez le solitaire afin de laisser une pierre de lune dans le trou inférieur. Pour passer cette épreuve, il faut prendre la pierre à 12 heures puis celle à 9 heures, puis les pierres à 5, 12, 7 et 3 heures. Faites tourner la pierre de lune restante (en cliquant sur la terre juste au-dessus de la pierre) afin qu'elle soit placée à 12 heures en position d'éclipse (trou supérieur). Mettez le disque d'or dans la marque du soleil, en


haut de l'autel. Prenez le pouvoir dans le ciel et le disque d'or.

La salle des quatre saisons

Utilisez le pouvoir du temps (le joyau vert) sur l'astre suprême afin d'obtenir le printemps (la pièce devient verte). Utilisez le pouvoir sur la matière (bleu) sur l'astre pour créer une inondation. Plantez le morceau de bambou dans le limon, au pied du pilier de gauche. Utilisez le pouvoir de l'énergie (rouge) sur l'astre. Utilisez le pouvoir du temps trois fois sur l'astre pour obtenir l'hiver (la pièce devient bleue). Prenez les bambous dans les roseaux et mettez-les sur l'eau, en bas de l'écran. Placez le disque d'or (dans l'inventaire) sur les bambous. Revenez enfin en été (la pièce devient jaune) avec le pouvoir du temps et utilisez ensuite le pouvoir de l'énergie pour transformer les bambous en bateau.



La mort d'Aguirre

Vous vous retrouvez sur le galion d'Aguirre pour le combat final. Avancez jusqu'à la porte de proue du galion pour entrer dans la soute. Tuez les derniers soldats (ils sont représentés par les points jaunes sur la barre verte en haut de l'écran) et vous rencontrerez Aguirre. Bonne chance.



INCA 2

éditeur :
COKTEL VISION

configuration :
386 DX 25

sortie :
Novembre 92

texte et voix :
Français / Anglais

note :
★★★★★

+ *Ambiance Inca-SF originale. Phases de jeux variées. Musiques entraînantes. Combats spatiaux bien réalisés.*

– *Durée de vie un peu courte à cause de la facilité des énigmes.*

conclusion :
Inca est l'un de ces jeux dont on garde un bon souvenir. La réalisation technique, honnête même face à certains programmes actuels, ne vous empêchera pas d'y jouer avec plaisir, surtout depuis qu'il est sorti en collection budget.


Regardez les pierres

Vous pouvez commander les n°1, 2 et 3 de

PC Collector

AU SOMMAIRE DU n°1

193 mégas de Sharewares

3 jeux complets :
One Step Beyond
Wizkid
Sleepwalker

+ 100 démos jouables :

ABSOLUTE ZERO
ACTION SOCCER
AIR POWER
APACHE LONGBOW
ASTRO FIRE
BATTLE BUGS
BATTLE ISLE 2
BC RACERS
BERMUDA SYNDROME
BODY COUNT
BRUTAL
CAESAR 2
CAMPAIGN 2
CANNON FODDER 2
CAPITALISM
COMMAND & CONQUER
CONQUEST OF THE NEW WORLD
CRUSADER
CYBERMAGE
DARK LEGIONS
DARKER
DESCENT
DESCENT 2
DESTRUCTION DERBY
DIG (THE)
EARTH SIEGE 2
EARTHWORM JIM
ENDORFUN
ENTOMORPH
FADE TO BLACK
FANTASY GENERAL
FATAL RACING
FIFA 96
FLIGHT COMMANDER 2
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
FX FIGHTER
GAZILLIONAIRE
HEXEN
ICE BREAKER
INDY CAR RACING 2
JAGGED ALLIANCE
JUNGLE BOOK (THE)
KRYPTON EGG
LBA
LEMMINGS 3D
MAGIC CARPET 2
MECH WARRIOR 2
MEGA MAN X
MICRO MACHINES 2
MORTAL KOMBAT 3
NAVY STRIKE
NEED FOR SPEED (THE)
OVERLORD
PERFECT GENERAL 2 (THE)
PINBALL ILLUSIONS
PINBALL MANIA
POWER DOLLS
POWER DRIVE
PRIMAL RAGE
PROJECT X
PSYCHO PINBALL
PUTTY SQUAD
RAYMAN
REBEL ASSAULT 2
RENEGADE
SAM AND MAX HIT THE ROAD
SCREAMER
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
SETTLERS (THE)
SHELLSHOCK
SILENT HUNTER
SILENT THUNDER
SIM TOWER
SLIPSTREAM 5000
SPACE BUCKS
SPECTRE VR
STAR RANGERS
SU 27 FLANKER
SUBWAR 2050
SYNDICATE
TEKWAR
TEMPEST 2000
TERMINAL VELOCITY CD
TERMINATOR : FUTURE SHOCK
TORNADO
TOWER ASSAULT
TRANSPORT TYCOON
ULTIMATE BODY BLOWS
US NAVY FIGHTERS
VIRTUA POOL
VIRTUOSO
VOID PIRATES
WARCRAFT
WING COMMANDER 4
WIPE OUT
WITCHAVEN
WORMS
X-COM TERROR FROM THE DEEP
ZOOP
ZORRO

AU SOMMAIRE DU n°2



300 mégas de Sharewares

3 jeux complets :
Heimdall
Curse of Enchantia
Thunderhawk

+ 82 démos jouables :

ACES OF THE DEEP
AFTERLIFE (W95)
AGE OF THE RIFLES
ALIEN VIRUS
ANVIL OF DAWN
ARCADE AMERICA
ARENA
ASCENDANCY
AZRAEL'S TEAR
BAD MOJO
BALDIES
BATTLE GROUND ARDENNES
BIG RED RACING
BIOFORGE
CANNON FODDER
CHRONO MASTER
COOL SPOT
CYBERIA 2
DAGGERFALL
DISCWORLD
DRUID
DUKE NUKEM 3D
DUNGEON MASTER 2
EARTH WORM JIM 2
EMPIRE DELUXE
EMPIRE SOCCER 94
EXTREME PINBALL
FAIRWAY TO HAVEN
FIRESTORM THUNDER HAWK 2
FORTRESS OF DR RADIAKI
FRONT LINES
HI OCTANE
HORDE (THE)
INCREDIBLE MACHINE (THE)
ISLE OF THE DEAD
LEMMINGS 2
LOCUS
LODE RUNNER
LOST VIKINGS (THE)
MACHIAVELLI PRINCE...
NOCTROPOLIS
ORION CONSPIRACY (THE)
PANZER BATTLE
PANZER GENERAL
PBA BOWLING (W95)
PERFECT GENERAL 2 (THE)
PRINCE OF PERSIA 2
PUTTY SQUAD
QUARANTINE
RAG TO RICHES
RENEGADE 2
RISE 2
RISE & RULES
RISE OF THE TRIAD
ROAD WARRIORS
SECRET OF MONKEY
ISLAND (THE)
SECRET WEAPON OF
THE LUFFTWAFFE
SENTOO
SHADOW CASTER
SHELLSHOCK
SHIVERS
SINK OR SWIM
SPACE QUEST VI
SPEED HASTE
STARTDUST
STEEL PANTHERS
TANK COMMANDER
TERRA NOVA
THIS MEAN WARS
TIMEGATE
TOSHINDEN
TRACK ATTACK
UFO
VIRTUA CHESS
VIRTUAL KARTS
VIRTUAL SNOOKER
WAR WIZARD 2
WARCRAFT
WARCRAFT 2
WARLORDS
WING COMMANDER 3
XENOPHAGE

AU SOMMAIRE DU n°3

300 mégas de Sharewares

400 niveaux pour Warcraft 2

Reportage spécial Salon E3

3 jeux complets :
Logical
Mad TV
Rock'n Roll

+ 79 démos jouables :

AL UNSER JUNIOR
ALADDIN
ALONE IN THE DARK
ARCADE AMERICA
ATF
BATTLE ARENA TOSHINDEN
BATTLE IN TIME
BATTLE ISLE 2220
BATTLEGROUND GETTYSBURG
BLACK THORNE
BUREAU 13
CASTLES 2
CHRONICLES OF THE SWORD
CLOKWERX
COMIX ZONE
CYLINDRIX
D-GENERATION
DUNGEON HACK
EMPIRE 2
ENDORFUN
FOOTBALL PRO 96
FREDDY PHARKAS
FRONT PAGE BASE BALL
FULL METAL JACKET
GEAR HEADS
GENDER WARS
GOBBLINS 2
GRAND PRIX MANAGER
HARDBALL 4
HOT SHOT
ICE & FIRE
INDY FATE OF THE ATLANTIS
INDY'S DESKTOP ADVENTURES
IRON BLOOD
JACK NICKLAUS LIVE
JOHNNY BAZOOKATONE
KINGDOM OF MAGIC
KNIGHT MOVES W95
LEMMINGS
LEMMINGS WINDOWS
LHX CHOPER ATTACK
LOCUS
MAGIC POCKETS
MASTER OF MAGIC
NORMALITY
OUT OF THIS WORLD
PGA EUROPEAN TOUR GOLF
PINBALL FANTASY
PINBALL MAGIC
POWER HOUSE
PREMIER MANAGER 2
RETURN FIRE
RISE OF THE ROBOT
SAVAGE YOUNG...
SEAL TEAM
SETTLERS 2
SHATTERED STELL
SILENT THUNDER 2
SIMON THE SORCERER
STAR CONTROL 2
STAR CRUSADER
STORM
SUPER KARTS
THE HIVE CD (EDITEUR)
THE INCREDIBLE MACHINE 2
THE MUPPED
THEKDER
THIRD REICH
TNN OUTDOOR BASS-
TOURNAMENT 96
TOTAL KNOCK OUT BOXING
TOTAL MANIA
TROLLS
TROPHY BASS
TURRICAN 2
ULTIMATE UNDERWORLD
ULTRA PINBALL
VIRTUA FIGHTER
WETLANDS
WORMS
XMAS LEMMINGS

BULLETIN DE COMMANDE

○ *Oui, je veux recevoir le n°1 ☐ n°2 ☐ n°3 ☐ de PC Collector avec les 3 CD pour 54 FF par numéro, et j'ai bien noté que le port était compris. Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC COLLECTOR.*

Signature (obligatoire)

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à
PC COLLECTOR
CYBER PRESS PUBLISHING
92-98, Bd Victor Hugo
92115 Clichy Cedex

NOM .... **PRÉNOM** .... **AGE** ....

ADRESSE ....

VILLE .... **CODE POSTAL** .... **PAYS** ....

Tarif valable pour la France métropolitaine. Tarifs reste du monde : 64 FF le numéro par chèque ou mandat international uniquement. Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

RETRO



Mon Père ce héros

LES QUATRE QUARTIERS DE L'EMPIRE INCA VIVENT DANS LA CRAINTE DEPUIS LE RETOUR D'AGUIRRE, LE CONQUISTADOR, QUI DISPOSE MAINTENANT D'UNE ARME SECRETE DÉVASTATRICE. MEME LE GRAND INCA EL DORADO DOUTE DE L'AVENIR. L'EMPIRE A BESOIN D'UN HÉROS, MAIS EXISTE-T-IL ?

EN RÉSUMÉ

Il faudra que l'on m'explique comment les méchants arrivent toujours par s'en tirer. Aguirre, le seigneur espagnol, avait fini transformé en particules stellaires après l'explosion de son galion. C'est du moins ce que laissait penser la fin d'Inca. Eh bien non, il revient quelques années plus tard, pétant la forme, et décidé à conquérir l'Empire inca pour accaparer ses trésors. El Dorado, veillissant et doutant de ses forces, hésite à partir en guerre. C'est sans compter sur la fougue de son fils Atahualpa qui se lance à corps perdu dans la bataille. Vous avez aimé Inca, alors vous aimerez sûrement Inca 2. Basé sur le même principe de jeu, c'est-à-dire des énigmes simples et des combats spatiaux (beaucoup plus beaux), on ne se sent pas le moins du monde dépaysé. La phase d'aventure est cependant moins élaborée que dans le premier épisode car les énigmes sont peu nombreuses et encore plus faciles, quoique originales (je pense notamment à la séquence ou vous devez tracer votre route en suivant les recommandations de Kelt). Pour les phases d'arcade, hormis les séquences de combat spatial améliorées, les affrontements contre les conquistadors dans les bâtiments ont été remplacés par une séquence de tir dans une locomotive : on perd au change. Bien que mieux réalisé techniquement, Inca 2 n'a pas le charme de son prédécesseur et le scénario s'essouffle, surtout vers la fin (qui part en quenouille). Seuls les combats spatiaux bien faits le sauvent d'une mauvaise note.



Le garde vous informe qu'El Dorado, votre père, vous attend mais qu'il vous faut d'abord passer un test. Choisissez la porte de droite pour une épreuve de force ou la porte de gauche pour une épreuve de réflexion. L'épreuve de force consiste en un combat spatial où vous devez détruire des statues, c'est l'épreuve la plus longue. L'autre test est une énigme assez simple : prenez la plume sur la tête du garde et la pierre sur le sol. Faites tomber l'eau dans la première statue en posant la pierre dans la gouttière au-dessus d'elle, puis caressez-la avec la plume. Recommencez l'opération avec la seconde statue. Passez par la porte.

Votre père accepte de vous voir mais votre conduite devant Kelt, un informateur, le met en colère et il vous écarte du plan de bataille contre Aguirre. Il va vous falloir faire vos preuves en volant le tumi d'or (le vaisseau d'El Dorado).

Le vol du tumi

Prenez les feuilles de coca ainsi que la corde attachée au poteau. Allez à droite et placez le poteau sur la porte. Revenez à gauche, prenez une pierre et lancez-la au garde puis cachez-vous immédiatement derrière la palissade (allez à droite et cliquez sur la palissade). Quand le garde sortira, tirez la corde pour qu'il soit assommé. Après le vol du tumi, vous arrivez dans une zone contrôlée par Aguirre.

Dans le feu de l'action

Les premiers vaisseaux que vous rencontrerez ne sont pas très difficiles à abattre. Utilisez simplement les canons laser. Il vous faudra aussi détruire une base spatiale, mais elle ne posera pas plus de problèmes. Après cette escapade, vous serez rattrapé par El Dorado et Kelt qui vous laisseront seul à bord du navire de Kelt pendant qu'ils s'occuperont des forces d'Aguirre.

Allez à l'écran de contrôle et appuyez sur le bouton 3. Tapez n'importe quoi sur le clavier numérique jusqu'à ce que Kelt coupe l'alarme à distance.

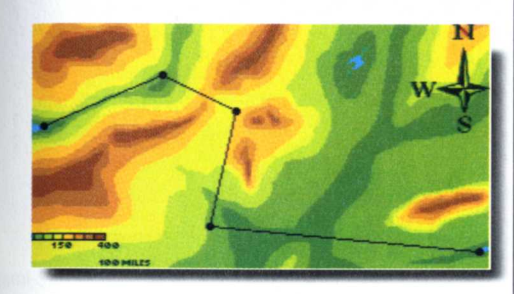
Ouvrez ensuite le sas pour aller dans la cale. Examinez le tuyau à gauche et prenez le pied-de-biche posé à côté : ouvrez la caisse de vodka avec cet outil. Prenez une bouteille et revenez devant le tuyau. Dévissez le boulon en cli-

quant dessus puis versez la vodka dans le tuyau. Retournez dans la cabine de pilotage et mettez la manette des gaz, à côté de la barre de direction, sur «On». Cliquez ensuite sur l'écran de contrôle jusqu'à avoir une vue des tourelles de défense. Enfoncez le bouton «F1» ou «F2» pour piloter la tourelle. Malgré tous vos efforts, le dernier des vaisseaux Dague, piloté par un as, vous abattra. Vous allez maintenant devenir El Dorado.

SOS Kelt

Votre fils est mort, il n'y a plus rien à faire sauf sauver Kelt dont le vaisseau part à la dérive. Rattrapez-le en augmentant votre vitesse (à au moins 234) et lancez les grappins (F5) jusqu'à ce que Kelt monte à bord. Cette course-poursuite vous a cependant entraîné trop près d'une planète : c'est le crash.

Kelt vous indiquera un site d'atterrissage, il faudra tracer une route sur la carte en suivant ses recommandations.



L'antenne de Yuna

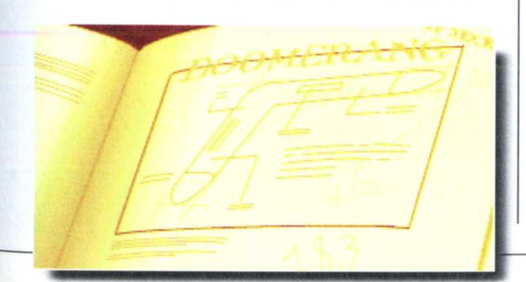
Après l'atterrissage forcé, Kelt vous emmène chez Yuna. Elle possède une antenne qui permet d'analyser les planètes dans le ciel. En pilotant l'antenne avec les trois boutons A, B et C, vous devez placer l'astéroïde au centre du triangle pour comprendre pourquoi ce corps céleste intéresse tant Aguirre. Yuna vous prêtera ensuite le matériel nécessaire pour réparer le Tumi.

Un petit train s'en va dans la campagne

Pour ramener le Tumi, une vieille locomotive est à votre disposition. Prenez le pied-de-biche dans le sable à droite du château d'eau. Montez dans la locomotive. Prenez le graisseur et la lanière de cuir sur la vanne. Tournez la vanne de remplissage puis sortez de la locomotive. Lubrifiez la poulie avec le graisseur et tournez-la avec le pied-de-biche. Remontez dans la loco et enfoncez le bouton d'allumage. Décrochez le piton qui bloque le levier de pression avec le pied-de-biche, puis poussez le levier pour démarrer. Pendant le trajet, la locomotive sera attaquée (chaque attaque est indiquée par la flèche clignotante : sélectionnez la mitrailleuse correspondante avec les flèches du clavier) et devra trouver refuge dans un vieux tunnel.

Le tunnel

Dans l'armoire de droite, vous trouvez un maillet, un rasoir, une bouteille de mercure, un fil lesté et une clef. Coupez la corde autour du tiroir sur la gauche avec le rasoir. Regardez le tiroir et frottez la clef rouillée dans le sable par terre (à côté du tiroir !) pour enlever la rouille, puis ouvrez le casier avec cette clef. En lisant le dossier, vous remarquez un code en bas de page (1, 8, 3).



Allez devant le coffre et nettoyez les molettes avec le mercure puis composez le code (1, 8, 3 de gauche à droite). Deux semaines plus tard, Yuna vous indiquera les coordonnées des trois planètes où il faudra placer les pouvoirs d'Inti pour détruire l'astéroïde.

La planète du Mangrove

Le Tumi est réparé. Une fois à bord, mettez le contact en enfonçant l'interrupteur et introduisez le cristal de Yuna dans le trou de mémoire. Choisissez ensuite la planète A. Diego de Almagro, l'assassin de votre fils, vous attend dans l'espace, abattez deux ou trois vaisseaux pour le faire fuir mais ne tentez surtout pas de le suivre car c'est un piège. Vous atterrissez ensuite sur une planète tropicale. Observez les tiges puis soulevez les feuilles de palmier et balayez le sol avec pour découvrir des empreintes de pas : suivez cette piste jusqu'au Mangrove. Prenez une huître, posez-la sur le rocher plat et broyez-la avec le maillet pour récupérer la perle magique. Prenez encore une huître et lancez-la sur le singe descendu des arbres : sa fuite alertera l'ibis qui quittera son nid. Dans le nid, assemblez la perle magique et l'œuf de jade : le mangrove vous laissera prendre ces deux objets à la seule condition que vous les lui rameniez.

Un crocodile aveugle

Vous tombez alors sur un homme. Redonnez vie au crocodile en insérant la perle et l'œuf de jade dans les orbites de l'animal et le vieil homme vous emmènera dans un cratère, le point de force de la planète. Détachez les deux sceptres sur la facade droite du cratère. Entrez dans la caverne qui vient de s'ouvrir et coupez la calebasse avec le rasoir. Prenez les deux morceaux de calebasse et revenez devant la stèle au centre du cratère : placez un sceptre sur les piliers de droite et de gauche et une demi-calebasse sur le pilier du fond. Mettez le deuxième morceau de calebasse dans la clef de voûte, sur la façade gauche du cratère. Le pouvoir d'Inti brisera le verre, vous pourrez alors poser le cristal sur la stèle.

Seul contre tous

Aguirre, de son côté, ne chôme pas non plus puisqu'il a lancé une attaque massive contre la cité inca. Détruisez les premiers vaisseaux, et quand Kelt vous demandera de détruire la flotte ennemie, suivez son conseil. N'oubliez pas d'employer toutes les armes dont dispose le Tumi pour anéantir la flotte des conquistadores : la bombe est assez redoutable quand vos adversaires sont regroupés (à utiliser dès le début) et les missiles vous débarrasseront vite des vaisseaux les plus velléitaires (à courte distance).

La vallée des trois rêves

Parlez à l'homme sous les poutres puis allez au fortin en escaladant la montagne. Regardez au-dessus (cliquez sur le haut de l'écran) pour lancer le fil lesté sur les racines. Regardez à nouveau à votre hauteur et attachez la corde au fil lesté. Enfoncez le piton dans le bloc de roche et assurez-le en le frappant avec le maillet. Attachez le bout du fil au piton puis tirez la corde par l'autre extrémité. Poussez les petits rochers sous le gros bloc puis faites-le basculer.

Les moulins à prières

Avant d'être aidé par le sage, vous devez gagner la faveur des dieux. Pour ce faire, tournez les moulins à prières 2, 4 et 7 en partant de la gauche (ce sont les seuls moulins qui tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) : vous obtiendrez une conque. Devant le shorten, regardez dans l'ouverture et attachez la chaîne qui s'y trouve à la pointe du shorten. Ramassez le plateau contenant l'or fondu avec le pied-de-biche. Le lama vous amène devant un glacier. Ramassez le rondin et posez-le sur la glace pour faire un faisceau. Attachez la lanière de cuir sur le faisceau puis le plateau à la lanière. Frappez le gong avec le maillet et donnez la conque au lama : le son combiné des deux instruments brise la glace.

Le temple de glace

Ramassez l'outre (cachée derrière un rocher) puis cassez les stalactites avec le maillet. Prenez les stalactites pour les poser sous le rayon de soleil afin de remplir l'outre avec l'eau qui gouttera. Placez l'outre sur la vasque percée et l'écrin de verre explosera, vous permettant de placer le second pouvoir sur la stèle.

Rendez-vous avec la mort

Préparez-vous au dernier combat au cours duquel Aguirre lancera ses dernières forces. Si vous avez déjà attaqué la flotte (pour défendre la cité inca), ce qui en reste ne devrait pas vous empêcher d'atteindre l'astéroïde. Arrivé au sol, coupez le collier du soldat que vous avez tué et prenez les trois bijoux («perles») puis ouvrez la trappe (le petit trou) avec le pied-de-biche. Placez les trois perles dans les emplacements correspondant et enfoncez-les avec le maillet pour ouvrir le panneau de commande principal. Sur ce panneau, il faut que les cinq boutons de gauche soient enfoncés et que le symbole de la clef soit en gris foncé. Ensuite, quittez cet écran (cliquez sur le bord à droite ou à gauche) et regardez ensuite l'ouverture (sur le milieu droit du grand trou). Placez le pied-de-biche dans le rebord en bas à droite du petit panneau auxiliaire. Regardez de nouveau le panneau principal pour enfoncer le sixième bouton, celui de droite. Ramassez les trois bijoux qui finiront par tomber puis revenez au panneau auxiliaire : retirez le pied-de-biche qui a empêché la fermeture du panneau et placez les bijoux dans les creux correspondants.







FINI DE SUBIR LES SARCASMES DES "CONSOLEUX" : LES MEILLEURS JEUX DE BASTON 3D DU MOMENT

Entrez dans l'arène

DÉBARQUENT EN FANFARE SUR PC, TOSHINDEN ET VIRTUA FIGHTER EN TETE.

AIGUISEZ VOS JOYSTICKS, ÇA VA "FIGHTER".

EN RÉSUMÉ

Depuis des temps immémoriaux est organisé à travers le monde un tournoi dans des arènes aux charmes féériques. À l'occasion de ces combats, les maîtres de guerre s'affrontent à coups d'armes magiques pour obtenir la gloire et l'immortalité. En cas d'échec, une seule sanction : la mort.
Le scénario de Toshinden est simpliste (débile ?), mais pour un jeu de baston, ce n'est pas un critère de jugement. Si vous suivez un peu l'actualité console (personnellement, l'actualité me désole, mais il est vrai qu'on ne m'a pas demandé mon avis ! NdC), vous connaissez sans doute Toshinden de réputation. Ce jeu pour Playstation (puis Saturn) fut un coup de tonnerre car il montrait de quoi étaient capables les consoles 32 bits : graphismes et animations sublimes et premier jeu de baston en 3D. Les possesseurs de PC faisaient grise mine, doutant que leur machine puisse en faire autant. Et voilà que coup sur coup, Toshinden et Virtua Fighter sont portés sur PC (Tekken étant en développement pour la carte vidéo NEC). Avec Toshinden, la barre était placée très haut, mais heureusement, l'adaptation s'avère excellente. L'essentiel de ce qui a fait le succès de Toshinden a été conservé : c'est-à-dire que les graphismes sont en haute résolution, la vitesse est très bonne (Pentium 100 Mhz recommandé pour en profiter pleinement en haute résolution) et on a droit à onze personnages, un de plus donc que la version PS (ce personnage n'étant autre que Earth Worm Jim : groooooooooouvy !). En fait, les seules véritables différences avec les consoles concernent les fonds d'écran qui sont fixes alors qu'ils étaient en 3D calculée sur la Playstation, et surtout la difficulté à trouver un joystick PC correct pour pouvoir effectuer tous les coups. Quoiqu'il en soit, c'est du tout bon.

- Pour avoir Gaia, Sho et Earth Worm Jim, tapez "gimmejim" en QWERTY au menu pricipal : maintenant, dans le choix des combattants, allez à gauche d'EIJI pour avoir les personnages cachés.
- Pour vaincre un adversaire, il faut lui tourner autour afin de le frapper dans le dos (à la loyale, quoi ! NdC) sans qu'il puisse parer (en outre, cela fait beaucoup plus de dégâts).

CONSEILS DE JEU

- Un joystick disposant d'au moins six boutons de tirs est quasiment indispensable. Pour ma part, j'utilise un adaptateur de joystick Nintendo que l'on trouve dans les magasins spécialisés (Fnac,...)
- Les combattants les plus forts sont souvent ceux qui ont des coups spéciaux/désespérés faciles à mettre en œuvre.
- Dans l'écran de choix des combattants, faire haut ou bas pour changer l'habit du personnage.

Voici chacun des onze combattants avec, illustrés, leurs coups spéciaux les plus importants. Généralement, un même coup spécial a deux variantes selon le bouton de tir utilisé (fort ou faible), mais comme ce n'est pas toujours le cas, c'est indiqué à chaque fois. L'attaque forte est plus longue à lancer mais fait plus de dégâts (et l'inverse pour l'attaque faible).

Mouvements généraux

Ces mouvements peuvent être effectués par tous les personnages.

Bond en avant : → →

Courir : → → (maintenir)

Bond en arrière : ← ←

Roulade : ↓ ↓

Saisie : ← + poing fort (ou pied fort)



Sho

Histoire : contrairement aux apparences, Gaia est un homme de paille, le vrai Boss, c'est Sho.

Remarque : Sho dispose d'un grand nombre de coups spéciaux, ce qui le rend très intéressant à jouer.

Double Rekkuzan lent : ↓ ↘ →, poing faible



Double Rekkuzan rapide : ↓ ↘ →, poing fort

Shouzan : → ↓ ↘, poing fort



Ryuseikyaku (pendant un saut) : ↓ ↙ ←, pied



Secret : ↓ → ↗ ↑ ↖ ← ↓, poing fort

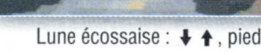
Demi-Shouzan : → ↓ ↘, poing faible

Brise-jambe : ↓ ↙ ←, pied







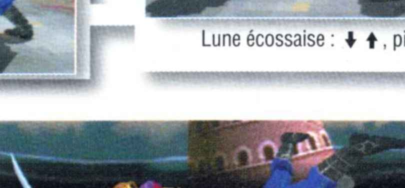


Lune écossaise : ↓ ↑, pied



Désespéré (près de l'adversaire) : → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →, poing fort

Shugekidan court : ↘ + pied faible

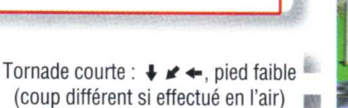


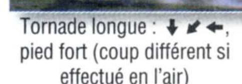
Shugekidan long : ↘ + pied fort

Saisie façon Eiji : ←, poing fort



Saisie façon Kayin : ←, pied fort





Tornade courte : ↓ ↙ ←, pied faible (coup différent si effectué en l'air)

Tornade longue : ↓ ↙ ←, pied fort (coup différent si effectué en l'air)



Croissant de flamme : → ↓ ↘, poing fort

Demi-croissant de flamme : → ↓ ↘, poing faible

Saut de danse (pendant un saut) : ↓ ↙ ←, pied





Ruban : → ↗ ↑ ↖ ←, pied fort (ou poing faible)

Secret : ↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ← → ↓, pied fort

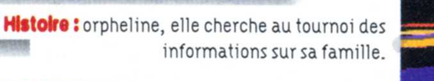




Désespéré (près de l'adversaire) : → ← → ←, poing fort

Charge (pendant un saut) : ↓ ↙ ←, poing faible





Ellis

Histoire : orpheline, elle cherche au tournoi des informations sur sa famille.

Remarque : Ellis est un excellent choix car elle est très rapide et son Désespéré est redoutable.



Coup secret et Coup désespéré

Chaque personnage dispose d'un coup secret et d'un coup désespéré (généralement le coup le plus fort). Le coup secret peut être fait à n'importe quel moment du combat. Pour le coup désespéré, seulement si votre barre d'énergie est dans le rouge.

▸▸▸

Battle Arena Toshinden

Sofia



Histoire : ex-agent russe amnésique, elle court après sa mémoire.

Remarque : sa technique de combat est jolie, mais elle manque de vitesse et de force.



Cercle de tonnerre rapide : ↓ ↙ ←, poing fort

Cercle de tonnerre lent : ↓ ↙ ←, poing faible



Révolution de l'aurore grande : → ↘ ↓ ↙ ←, poing fort

Révolution de l'aurore petite : → ↘ ↓ ↙ ←, poing faible



Serpent à sonnette long : ↓ ↘ →, poing fort



Secret : ↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ← → ↓, poing fort (ou pied fort)



Désespéré : → ← → ←, poing fort

Serpent à sonnette court : ↓ ↘ →, poing faible

Moquerie (aucun dégât) : → ↘ ↓ ↘ → ← ↓, poing fort

Mondo



Histoire : fier guerrier, Mondo participe au tournoi uniquement pour la gloire de sa tribu.

Remarque : Mondo est, après Ellis, le personnage le plus puissant. Son coup spécial est en outre plus puissant que son coup désespéré, ce qui s'avère fort pratique.



Goriki Tenbu court : → ↓ ↘, poing faible (coup différent si effectué en l'air)



Goriki Tenbu long : → ↓ ↘, poing fort (coup différent si effectué en l'air)



Goriki Fujin long : ← ↙ ↓ ↘ →, poing fort

Goriki Fujin court : ← ↙ ↓ ↘ →, poing faible

Goriki Tenbu long : → ↓ ↘, poing fort



Shippu Tsuke lent : ↓ ↙ ←, poing fort

Earthworm Jim



Histoire : EWJ est un personnage tout droit sorti d'un jeu de plates-formes.

Remarque : EWJ dispose des mêmes attaques que Rungo, c'est un peu dommage.

Tao court : ↓ ↘ →, poing faible



Hey honey : → ↓ ↘, pied fort

Demi-Hey honey : → ↓ ↘, pied faible

Groovy faible : → ↘ ↓ ↙ ←, poing faible

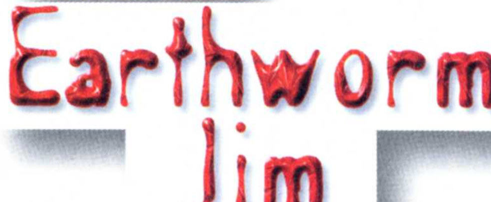


Oh Yeah fort : ↓ ↘ → → ←, poing fort

Oh Yeah faible : ↓ ↘ → → ←, poing faible



Secret : ↗ ↑ ↖ ← ↙ → ← ↓, poing fort



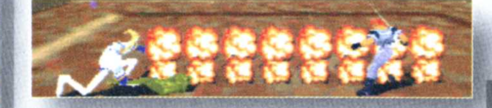


Tao long : ↓ ↘ →, poing fort

Groovy fort : → ↘ ↓ ↙ ←, poing fort



Désespéré : ← ↙ ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ←, poing fort




Raijin (pendant un saut) : ↓ ↘ →, poing fort


Shippu Tsuki lent : ↓ ↘ →, poing fort

Shippu Tsuki rapide : ↓ ↘ →, poing faible

Shippu Tsuke rapide : ↓ ↙ ←, poing faible


Secret : → ↗ ↑ ↖ ← → ↘ ↓, poing fort (ou pied fort)


Désespéré : ↓ ↘ → ↓ ↘ → ←, poing fort

Kayin Amoh



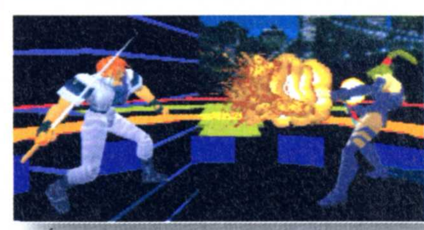


Histoire : proche d'Eiji, il cherche à venger son père assassiné.

Remarque : plus difficile à maîtriser qu'Eiji, il est cependant un peu plus rapide.

Éclair sonique lent : ↓ ↘ →, poing faible


Charge mortelle : → ↓ ↘, poing fort


Éclair sonique rapide : ↓ ↘ →, poing fort

Demi-charge mortelle : → ↓ ↘, poing faible

Lune écossaise (pendant un saut) : ↓ ↙ ←, pied faible




Brise-jambe : ↓ ↙ ←, pied faible


Secret : → ↘ ↓ ← ↙ ↓ ← → ←, pied


Désespéré (près de l'adversaire) : → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →, poing fort

Eiji Shinjo



Histoire : aventurier parcourant le monde à la recherche de son frère, seul survivant de sa famille.

Remarque : rapide et disposant d'attaques puissantes, Eiji conviendra aux joueurs novices.

Rekkuuzan rapide : ↓ ↘ →, poing fort

Rekkuuzan lent : ↓ ↘ →, poing faible


Ryuseikyaky (pendant un saut) : ↓ ↙ ←, pied


Hishouzan : → ↓ ↘, poing fort

Demi-Hishouzan : → ↓ ↘, poing faible

Shugekidan long : ↘ + poing fort

Shugekidan court : ↘ + poing faible


Secret : ↑ ↓ ↑ ↓ → ← → ← + poing fort (ou pied fort)


Désespéré (près de l'adversaire) : → ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →, poing fort

Battle Arena Toshinden



Fo Fai



Histoire : Fo Fai est un maître-assassin qui cherche à améliorer ses techniques de combat.

Remarque : personnage puissant mais ses coups sont difficiles à faire.



Sphère mystique forte : → ↘ ↓ ↙ ←, poing fort

Sphère mystique faible : → ↘ ↓ ↙ ←, poing faible

La pagode longue : ↓ ↙ ←, pied fort

La pagode courte : ↓ ↙ ←, pied faible

Sphère voyageuse longue : ← ↙ ↓ ↘ →, poing fort

Sphère voyageuse courte : ← ↙ ↓ ↘ →, poing faible



Sphère parachute (pendant un saut) : → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑, poing faible



Charge griffe : ↓ + poing fort

Moquerie (aucun dégât) : → ↘ ↓ ↘ → ← ↓, poing fort

Désespéré : → ← ↙ ↓ ↘ → ←, poing fort



Secret : pied faible, poing faible, poing fort, pied fort : ← → ← →, poing fort, pied fort

Rungo Iron



Histoire : sa femme et son fils ont été enlevés et il participe au tournoi pour les retrouver.

Remarque : sa force n'arrive pas à compenser une trop grande lenteur.

Vague de feu courte : ↓ ↘ →, poing faible

Charge : → ↓ ↘, pied fort

Demi-charge : → ↓ ↘, pied faible



Grosse flamme : ↓ ↘ → ←, poing fort



Bélier fort : → ↘ ↓ ↙ ←, poing fort



Secret : ↗ ↑ ↖ ← ↙ → ← ↓, poing fort (ou pied fort)

Bélier court : → ↘ ↓ ↙ ←, poing faible

Petite flamme : ↓ ↘ → ←, poing faible

Vague de feu longue : ↓ ↘ →, poing fort



Désespéré : → ↘ ↓ ↙ ←, poing fort

Gaia



Histoire : Gaia préside le tournoi, c'est le 1er Boss.

Remarque : très lent, il dispose cependant de coups spéciaux très puissants.



Onde longue : → ↓ ↘, poing fort



Secret : ↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ← → ↓, pied fort

Onde courte : → ↓ ↘, poing faible

Petite main choquante : → ↘ ↓ ↙ ←, pied faible



Langues de feu longues : ↓ ↘ →, poing fort

Langues de feu courtes : ↓ ↘ →, poing faible



Grande main choquante : → ↘ ↓ ↙ ←, pied fort



Désespéré : → ← → ←, poing fort


Grande croix du sud : ← → ↘ ↓, poing fort

Petite croix du sud : ← → ↘ ↓, poing faible


Coup du chevalier lent : → ↙ ↓ ↘, poing fort

Coup du chevalier rapide : → ↙ ↓ ↘, poing faible

Duke B. Rambert



Histoire : vaincu par Eiji, il participe au tournoi pour effacer cet affront.

Remarque : Duke a des attaques dévastatrices mais ses adversaires ne lui laissent pas toujours le temps de les activer.


Cyclone lent : ↓ ↘ →, poing fort

Cyclone rapide : ↓ ↘ →, poing faible


Secret : ↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ← →, pied fort


Brise-tête (pendant un saut) : ↓ ↘ →, poing


Désespéré : ↙ ↓ ↘ → ←, poing fort

BATTLE ARENA TOSHINDEN

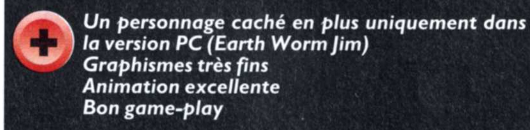
éditeur : **FUNSOFT**

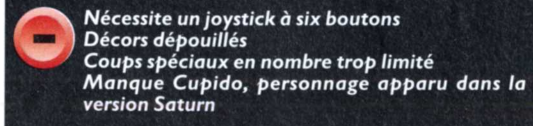
configuration : **486 DX2-66, 8 MO, DOS**

sortie : **juillet 1996**

texte et voix : **Anglais**

note : ★★★★☆


+ *Un personnage caché en plus uniquement dans la version PC (Earth Worm Jim)*
Graphismes très fins
Animation excellente
Bon game-play


− *Nécessite un joystick à six boutons*
Décors dépouillés
Coups spéciaux en nombre trop limité
Manque Cupido, personnage apparu dans la version Saturn

- conclusion -

Toshinden est une excellente adaptation, sans défaut majeur, qui permet de se défouler dans un genre que l'on connait peu sur PC.

RIPPER

"Scooper" de plaisir !

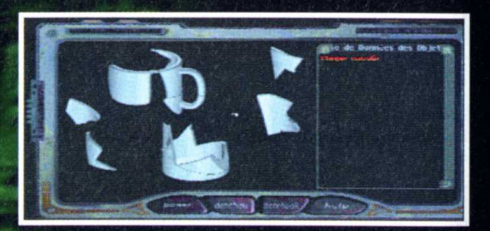
DANS CINQUANTE ANS, LE CYBERSPACE SERA UNE RÉALITÉ. ON POURRA PARCOURIR UN MONDE VIRTUEL HYPER-RÉALISTE POUR S'INFORMER, APPRENDRE, S'AMUSER ET... MOURIR.

Prologue

Dès le départ, pénétrez dans la pièce vous faisant face et discutez dans un premier temps avec Stasiak (en épuisant toutes les phrases possibles, habitude qu'il faudra prendre avec tous les personnages du jeu), puis avec le détective Magnotta. Après une brève discussion, ce dernier jettera sa chope, qu'il faudra immédiatement scanner grâce à votre PEC, sur le sol.

Reconstituer la chope

Activez votre icône PEC et placez-vous sur la base de données. Sélectionnez la chope et vous pourrez la voir brisée en plusieurs morceaux. Ici, il faudra reconstituer la chope en sélectionnant et en faisant pivoter les différentes pièces pour les imbriquer entre elles et ainsi reconstituer le précieux récipient.



Conseils de jeux

- Tous les combats et énigmes de ce jeu ont été réalisés en mode Hard. Il se peut qu'en changeant le niveau de difficulté, de petites choses diffèrent.
- Suivant le niveau de difficulté et les personnes avec lesquelles vous discuterez, il sera possible d'avoir l'une ou l'autre des différentes fins du jeu.
- Si vous vous retrouvez, à un moment ou un autre, bloqué dans le jeu, et si vous ne pouvez pas vous rendre dans un endroit précis sur la carte, discutez avec toutes les personnes préalablement rencontrées pour mettre en surbrillance un endroit désiré.

EN RÉSUMÉ

Les vieilles légendes ont la peau dure. Plusieurs centaines d'années après ces terrifiants meurtres à White Chapel, dans le Londres de l'Angleterre victorienne, Jack l'éventreur refait parler de lui. Nous sommes en 2040 ; à l'heure où le Cyberspace fait rage, d'odieux crimes ensanglantent ce beau petit monde aseptisé. La presse se déchaîne et vous, Jake Quinlan, fin limier du Virtual Herald, vous vous jetez à corps perdu dans l'enquête, surtout depuis que votre confrère et petite amie Catherine Powell a été prise pour cible par le maniaque sanguinaire. Cette dernière reposant désormais dans un coma profond, réussirez-vous à trouver les pièces manquant au puzzle de son inconscient ? Quoi qu'il en soit, la police restant impuissante devant tous ces meurtres, il ne faudra compter que sur vous-même et votre sens de l'observation pour résoudre le mystère, en déambulant dans cet espace futuriste, ô combien sombre. Tout de suite, on sent le grand jeu ; six CDs bourrés d'images de synthèse et de scènes cinématiques, une distribution fort alléchante (Christopher Walken, le Roi de New York) et une interface des plus intuitives rendent the Ripper hautement attractif. Pour peu que l'on possède un lecteur CD rapide (8 vitesses), aucun temps mort ne viendra troubler le jeu. Le seul petit hic viendra de la difficulté du jeu. Alors que la version anglaise est bourrée d'énigmes en tout genre, la version française a été allégée d'au moins 30% de ces dernières. Que se passe-t-il, monsieur Gametek, nous, les bouffeurs de grenouilles, ne sommes pas assez intelligents, ou bien les insulaires nous sont-ils tellement supérieurs ? Je pense qu'à 400 F la boîte, vous auriez pu faire un petit effort pour tout traduire. Enfin, cet aparté fermé, the Ripper reste un excellent jeu policier où la mort, aussi bien cybernétique que réelle, pourra vous attendre à chaque coin du réseau.

Pour ce faire, je vous conseille de commencer par la pièce la plus grosse, et de finir par l'anse. Une fois fait, vous pourrez découvrir le mot «Salisbury» gravé dessus. Activez maintenant votre PEC pour recevoir le message de votre amie et inspectez l'ordinateur sur le bureau.

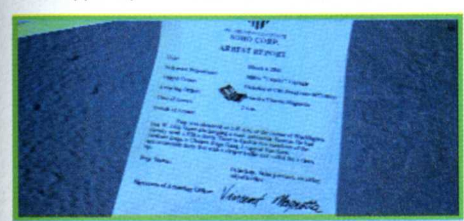


Activez la carte du monde, sélectionnez la «salle de rédaction» et, après un petite scène cinématique, vous pourrez accéder avec joie à l'Acte 1 !

Acte 1:

Le commissariat de police

Parlez à Brannon. Les différentes phrases épuisées, rendez-vous dans le bureau de Magnotta et scannez les deux rapports posés sur le bureau.



Parlez à Magnotta, ressortez, et allez conter fleurette au gardien de la salle des pièces à conviction. Cela fait, direction le centre Tribéca.

Le centre Tribéca

Commencez par parler à la plantureuse réceptionniste, puis prenez l'ascenseur. Sélectionnez l'étage des pavillons. Visitez tout le niveau et vous pourrez rencontrer le Dr Burton ainsi que le Dr Cable. L'habituelle causette effectuée, regardez l'image du Ripper et le journal holographique.



Reprenez maintenant l'ascenseur et partez pour la morgue. Discutez avec Farley, puis inspectez les trois corps.



Ressortez du centre et partez pour la salle de rédaction.

La salle de rédaction

En arrivant, tournez à droite et pénétrez dans le bureau de Ben pour discuter avec ce dernier. Ressortez et lisez la note que Catherine vous a laissée. Inspectez dans la foulée le Rolodek, puis utilisez l'ordinateur du fond pour pénétrer dans le Cyberspace.



Le Cyberspace

Jetez un coup d'œil au Virtual Herald et rendez-vous dans la bibliothèque virtuelle. Prenez la liste des numéros de téléphone et parlez au bibliothécaire.



Déconnectez-vous et partez pour l'appartement de Catherine.

L'appartement de Catherine

Regardez l'inscription marquée sur la canne au niveau du poster, ainsi que la carte d'anniversaire. Continuez par une inspection de la carte des constellations, puis avancez vers le fond de la pièce.



Là, vous découvrirez un échiquier à cristaux surmonté d'une tête de mort taillée dans le même matériau. Il faudra reconstituer sur cet échiquier, la constellation du poisson. Les petits malins, en regardant la date anniversaire de Catherine, auront vu qu'elle est du signe du poisson et, par extension, auront compris qu'il faudra entrer cette constellation sur l'échiquier ! Pour ce faire, placez les cristaux comme suit.

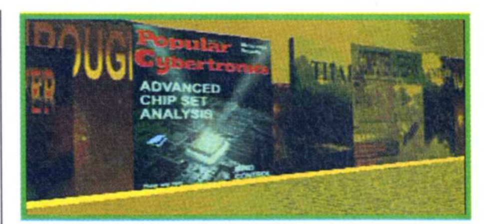


- **Colonne 1. Rangée 2**
- **Colonne 2. Rangée 5**
- **Colonne 3. Rangée 1**
- **Colonne 4. Rangées 3 et 6**
- **Colonne 5. Rangée 8**
- **Colonne 6. Rangée 4**
- **Colonne 7. Rangée 7**
- **Colonne 8. Rangée 3**
- **Colonne 9. Rangées 5 et 7**

Le dessin formé, vous pourrez voir le crâne illuminer un livre. Regardez l'inscription marquée sur ce dernier (ce sera le mot d'accès pour pénétrer dans le puits de Catherine) et partez pour le magasin de Beatty.

Bureau de tabac de Soap

Parlez à Beatty et scannez le magazine informatique «Manuel Electronic» sur le rayon.



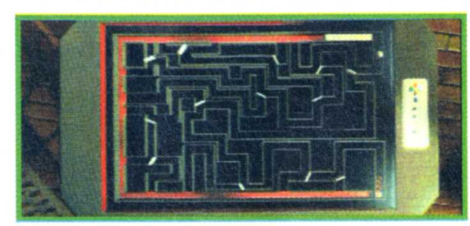
Dans la foulée, rendez-vous à la demeure de Wofford.

La demeure de Wofford

Discutez avec le vieux teigneux et partez résoudre les trois puzzles de la demeure.

1er Puzzle : la balle qui roule

Vous devrez, sur ce puzzle, amener la boule tout en bas à droite de la table, en activant et en désactivant, à l'aide de boutons, les portes du labyrinthe.



Il y a cinq boutons sur le côté qui peuvent être mis sur deux positions : On et Off. Pour réussir, en partant du principe que le bouton 1 est celui du haut, appuyez sur :
Mouvement 1 : boutons 1, 2, 5 en On.
Mouvement 2 : boutons 3, 4 en On et 1 en Off.
Mouvement 3 : boutons 2, 3, 4 en Off.
Vous pourrez alors collecter la première des trois lampes !

2e Puzzle : la Bank

Commencez par lire la plaque en haut des escaliers. Ensuite, multipliez le chiffre que vous avez vu sur cette dernière par 2 (2 x 255127,5 = 510255,0 = 5-10-25-5). Dans la chambre, il faudra rentrer dans la caisse une pièce de 5 cents, de 10, de 25 et de 5 grâce au monnayeur. Appuyez dans l'ordre, une fois et en partant de la gauche, sur le bouton 2, le bouton 3, le bouton 4 et le bouton 2.



Vous récupérerez ainsi une deuxième lampe.

3e Puzzle : les pendules

Rendez-vous dans la chambre et regardez l'heure inscrite sur la pendule cassée (14h35mn). Redescendez au rez-de-chaussée et placez-vous devant les trois pendules.



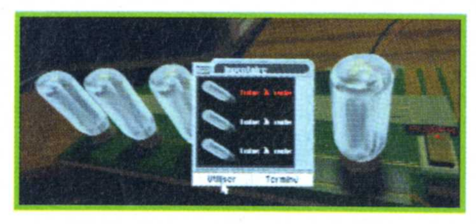
Entrez 14h35 dans la pendule américaine (la verte), 8h35 dans la pendule allemande (la pendule à coucou) et 9h35 dans la pendule égyptienne (la pyramidale). Vous récupérerez ainsi la dernière des trois lampes. Pour arriver à toutes ces heures, il suffit de prendre l'heure trouvée ▸▸▸

The Ripper

dans la chambre, qui est une heure américaine, et de regarder la carte des fuseaux horaires pour ajouter les heures aux pays égyptien et allemand.

Les trois lampes

Une fois les trois énigmes passées, vous devrez, dans la salle principale et en utilisant votre inventaire, remplacer les trois lampes grillées sur le condensateur par les trois nouvelles, et appuyer sur l'interrupteur pour allumer ces dernières.



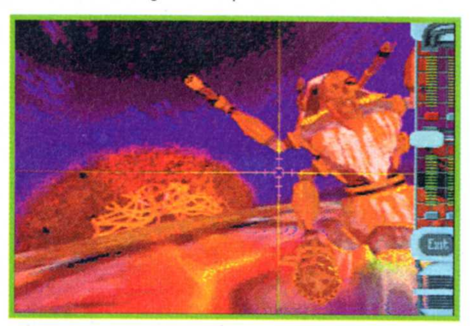
Cela fait, l'écran placé à votre gauche s'illuminera pendant quelques secondes en dévoilant le mot «VULCAN». Partez maintenant pour le Cyberspace en entrant dans l'ordinateur de Wofford.

Le Cyberspace

Pénétrez dans le puits de Wofford (l'horloge) en entrant le mot de passe : VULCAN. Regardez dans ce dernier la ville modélisée «Whitechapel». Ressortez-en, pénétrez dans le puits de Catherine (le disque zodiacal) en entrant le mot de passe «Horoscope» précédemment trouvé, après avoir résolu l'énigme de l'échiquier de cristal.



En entrant dans ce monde, vous devrez livrer un combat contre une entité gardant le puits.



Pour le battre, comme toutes les autres entités, il faudra constamment jouer de l'attaque et de la défense. Si par malheur, vous n'arriviez pas à passer ce premier monstre, tapez tout simplement, au début du combat, le mot «Arcade» sur votre clavier. Vous gagnerez alors automatiquement le combat. Il est à noter que cette astuce marche pour tous les affrontements ! Donc, une fois le combat remporté, vous pourrez récupérer le journal électronique de Catherine (mais pas le décrypter avant d'entrer dans l'acte 2). Ressortez maintenant du Cyberspace et rendez-vous au café Duchamp.

Café Duchamp

Parlez à Gambit Nelson et au Barman. Partez maintenant pour la planque d'Eddie.

La planque d'Eddie le faucon

Parlez à Twig qui est en train de mettre au point un procédé électronique appelé «Shadow».



Retournez maintenant à la salle de rédaction et conversez avec Ben. Cela fait, entrez dans le Cyberspace.

Le Cyberspace

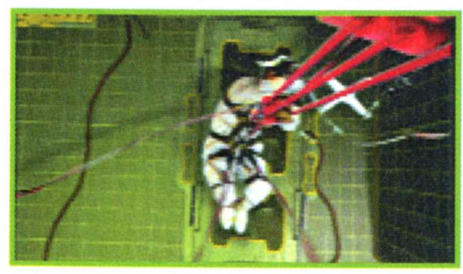
Entrez dans le puits Falconetti Circus en entrant le mot de passe «Circus Maximus». Ce mot vous a été préalablement donné alors que vous discutiez avec Twig. Dans le puits, vous serez dans un premier temps prisonnier, avant de vous retrouver projeté dans un jeu de tir. Là, il faudra dégommer tous les squelettes et éviter de tirer sur les humains (tiens, on se croirait sur console...).



Si votre score est assez élevé (touchez le plus de fois possible les squelettes), vous pourrez avoir une discussion des plus intéressantes avec le père Falconetti. Rendez-vous dans la seconde chez Eddie le Faucon.

La planque d'Eddie le Faucon

Parlez à Twig et à Eddie (dans la pièce du fond).



Bienvenue dans l'acte 2 !

Acte 2

Le centre Tribéca

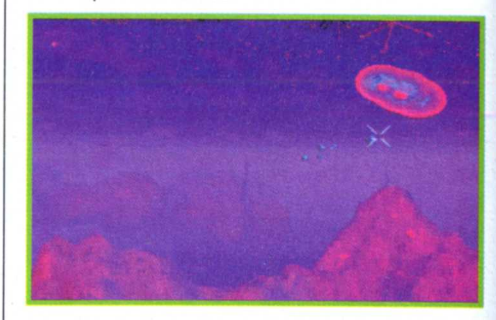
Parlez à Miss Gros Poumons (la réceptionniste). Empruntez l'ascenseur pour atteindre le Dr Burton et Eddie.



Discutez avec ces derniers, puis branchez-vous à l'ordinateur pour pénétrer dans le cerveau de Catherine.



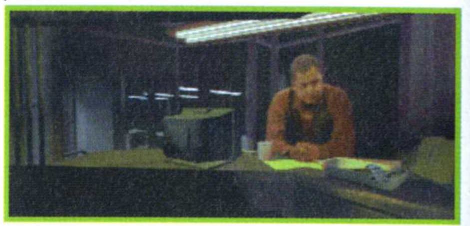
Vous accèderez alors à une petite partie de tir où il faudra détruire plusieurs cellules.



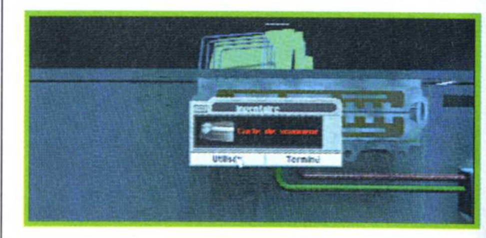
Vous atteindrez ensuite une salle où Catherine est allongée. Vous pourrez revenir ici autant de fois qu'il le faudra, lorsque vous aurez récupéré des informations sur le Ripper pour converser avec Catherine (avec son subconscient, en fait). Revenez dans la réalité et descendez à la morgue. Là, échangez quelques mots avec Bob et rendez-vous au commissariat.

Le commissariat de police

Parlez avec Brannon et prenez la carte placée dans le panier.



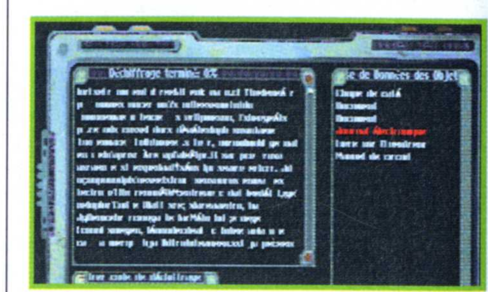
Partez pour la pièce des interrogatoires (Restricted Area), regarder le père Magnotta à l'œuvre avec deux suspects (homme et femme), en ouvrant le volet métallique par deux fois (n'hésitez pas à sortir et à entrer de nouveau dans le commissariat pour voir les deux interrogatoires). Rendez-vous maintenant dans la salle des archives et utilisez la carte sur le lecteur pour lire le dossier personnel de Magnotta.



Partez pour l'appartement de Catherine.

L'appartement de Catherine

Commencez par décrypter le livre électronique de Catherine. Selon les niveaux de difficuté, les mots de passe sont : facile=tueur, moyen=scorpio, dur=cigare.



Regardez ensuite le livre «The Ripper» placé sous la carte des constellations. Ouvrez-le et vous découvrirez six boutons placés dans un cercle.

En considérant que le bouton 1 est au plus haut du rond et que l'on progresse dans le sens des aiguilles d'une



montre, appuyez sur les boutons : 1, 5, 5, 3, 6, 2. Récupérez le «disc» et placez-le dans l'ordinateur de Catherine. Vous recevrez alors un bien curieux message : «46x2÷7INV=5» (attention, le x2 ne signifie pas «multiplier par 2» mais «au carré». Touche en haut à gauche du calculateur). Pour déchiffrer cette équation, rendez-vous à la salle de rédaction et entrez cette dernière dans le calculateur.



Vous récupérez deux mouchards, et partez pour le commissariat.

Le commissariat de police

Allez planter le mouchard rond et rouge dans la boîte à cigares du bureau de Magnotta.



Puis rendez-vous au centre Tribéca.

Le centre Tribéca

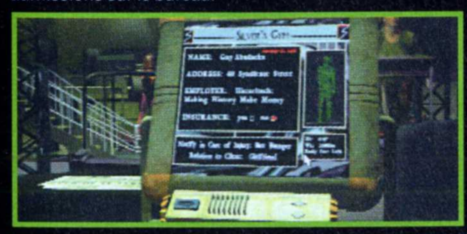
Parlez à Viviane (Miss Roploplos), prenez la carte sur le côté et montez dans le bureau du Dr Burton.



Plantez le deuxième mouchard dans le crâne posé sur la commode (retirez un œil et placez le faux à la place). Profitez-en pour scanner les différents papiers posés sur le bureau. Partez pour la salle de gym.

Le gymnase

Parlez à la réceptionniste et regardez le tableau des admissions sur le bureau.



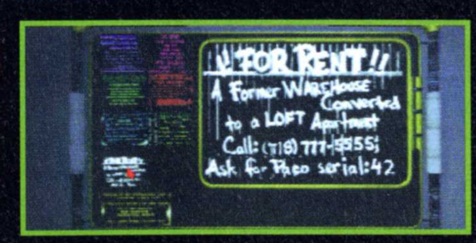
Parlez maintenant au Dr Burton et rendez-vous à l'université.

L'université

Parlez au professeur Bech. Inspectez ensuite le couloir pour trouver le tableau des bulletins. Vous y apprendrez plusieurs adresses WEB. Ici, il faudra placer et déplacer les adresses sur le tableau.

Dans quel ordre placer les adresses WEB ?

Il faudra placer les adresses de gauche à droite et tout en bas du tableau.



Commencez par placer en bas à gauche l'adresse marquée d'un 4, puis d'un 50, d'un 14, d'un 42 et d'un 86. Notez au passage ces numéros (450144286). Rendez-vous maintenant dans le loft en vente sur l'une des adresses WEB.

Le loft

Entrez les chiffres précédemment vus sur les adresses WEB pour pénétrer dans le loft (450144286). Parlez à Kashi puis regardez les photographies.



Après cela, retournez à la salle de rédaction et parlez à Ben. Ensuite, direction le Cyberspace.

Le Cyberspace

Pénétrez dans le puits des explorateurs du réseau en entrant le mot de passe que Kashi vous a donné, Anachrony Station (mot vu aussi sur l'une des photos). Une fois dans la station, il faudra, pour pénétrer au cœur même de cette dernière, reconstituer un puzzle. Ce n'est pas très difficile ; toutefois, pour les moins braves d'entre vous, tapez au début du puzzle «zztop» et c'en sera fini de la prise de crâne ! Actionnez maintenant les écrans de l'araignée pour apprendre un tas de choses sur les internautes.



Ressortez du Cyberspace et partez pour l'université. Automatiquement, vous recevrez sur votre PEC un message de Stephanie Jordan. Partez pour le loft des internautes.

Le loft

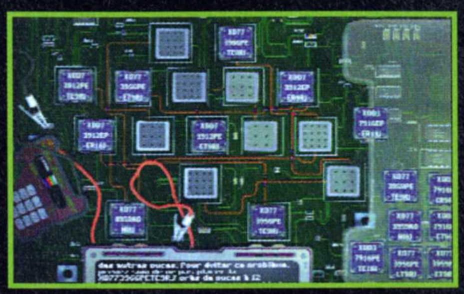
Parlez à Kashi et, une fois le message de Magnotta reçu, allez jeter un coup d'œil du côté des photographies ; surprise, il en manque une !

Parole, parole parole...

Dans la foulée et pendant que votre langue est bien pendue, allez parler au Dr Burton dans la salle de gym, à Eddie dans la planque d'Eddie le faucon, à Magnotta et à Brannon dans la station de police, et à Eppels dans la morgue du centre Tribéca. Il va falloir maintenant réparer l'ordinateur de la morgue.

L'ordinateur de la morgue

Pour réparer ce micro, il faut replacer toutes les puces dans un certain ordre (ordre décrit dans le manuel de circuit). Pour ce faire, nommez les puces en partant du haut à gauche par une lettre de l'alphabet et en finissant par le bas à droite. Donc, placez-les comme suit :



- **Rangée 1 : K et D**
- **Rangée 2 : E, H, M, P et F**
- **Rangée 3 : A, J, G, O et N**
- **Rangée 4 : I et L**
- **Rangée 5 : B et C**

La séquence passée, regardez à droite de la porte d'entrée, et vous pourrez découvrir une nouvelle salle. Celle-ci contient des singes et une porte fermée vocalement.

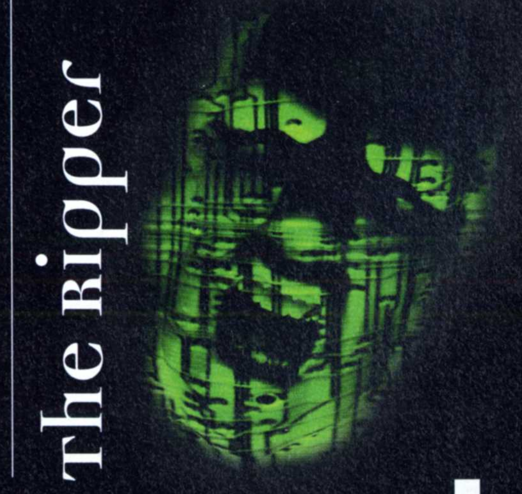
Ouvrir la porte à serrure vocale

Direction le magasin de Beattie. Discutez avec ce dernier et jetez un coup d'œil dans votre PEC au journal électronique de Catherine. De nouvelles lignes se sont décodées et vous pourrez en apprendre un peu plus. Partez pour la salle de gym et enregistrez la voix du Dr Burton.



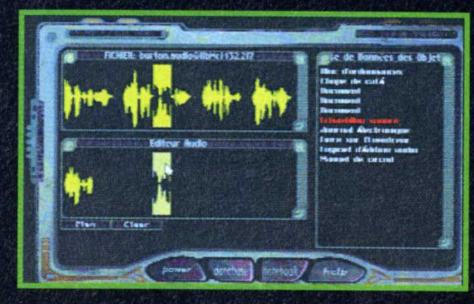
Rendez-vous à la bibliothèque du Cyberspace et prenez un éditeur audio en discutant avec le bibliothécaire. Partez de nouveau pour le centre Tribéca et placez-vous devant la porte fermée vocalement (dans la morgue). Zoomez sur la serrure...

...et ouvrez ensuite votre PEC. Regardez dans la liste des ▸▸▸





objets et vous pourrez activer l'échantillon de voix. Il faudra ici découper les mots qui conviendront pour former la phrase «This is Dr Burton open Up» dans la case du bas (l'éditeur audio).



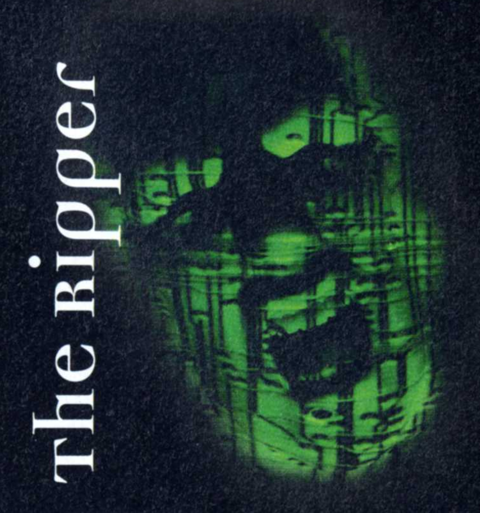
Si votre échantillon est de bonne qualité, vous pourrez, en l'activant, entendre un petit bruit prouvant que la porte est déverrouillée. Attention toutefois à ne pas laisser trop d'espace entre les mots, sinon la porte ne s'ouvrira pas. Une fois la serrure désactivée, passez la porte et vous atterrirez dans une pièce annexe. Un message sur le PEC arrive. Après l'avoir écouté, il va falloir faire parler le singe dans la pièce suivante !

Faire parler le singe

Zoomez sur la machine aux trois interrupteurs à gauche de la cage. Il faut descendre le premier interrupteur (en partant de la gauche) d'un quart, le second de trois quarts et le troisième de moitié.



Appuyez ensuite sur le poussoir noir du bas et le singe parlera. La phrase qu'il crachera maladroitement sera «Elle peut en tuer d'autres comme moi sans me toucher cerveau cyber espace mort». S'il ne dit pas cette phrase, recommencez l'opération. Regardez de nouveau le journal de Catherine dans votre PEC. Partez pour le Cyberspace.



Le Cyberspace

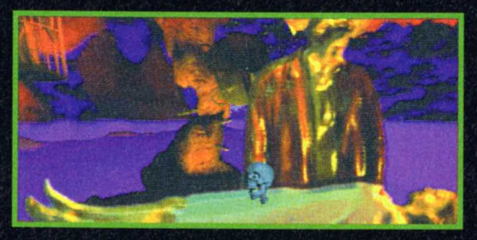
Entrez dans le puits secret d'Eddie le Faucon (une tête de mort dans une cible orange). Le mot de passe que vous avez pu lire dans le journal de Catherine est Leather Apron. Dans le puits, vous devrez résoudre un puzzle en reconstituant le visage de Falcon.



Ce puzzle étant résolu, inspectez le puits de fond en comble. Retournez à la salle de gym et parlez au Dr Burton. Allez maintenant causer au père Magnotta, au Q.G. de la maréchaussée. Puis direction le centre Tribéca.

Le centre Tribéca

Plongez-vous dans le cerveau de Catherine grâce à l'ordinateur et entretenez-vous avec cette dernière.

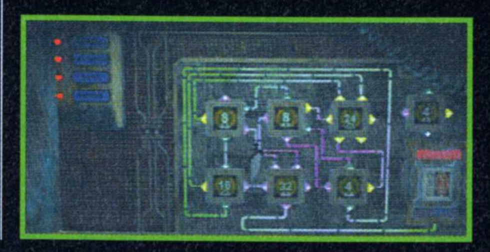


Parlez maintenant au Dr Cable et visionnez votre PEC pour recevoir un nouveau message du Ripper. Partez pour la salle de rédaction et vous recevrez un autre message. Écoutez-le grâce au PEC, et partez pour le café Duchamp pour rencontrer Farley. Bienvenue dans l'Acte 3 !

Acte 3

L'appartement de Magnotta

Pour désarmer la serrure, commencez par regarder la boîte de fusibles à gauche de la porte. À l'intérieur, vous pourrez distinguer six fusibles. Sur ceux-ci, six chiffres sont inscrits. Divisez le nombre de ces chiffres par 4 et notez la séquence (le chiffre peut changer selon les parties).



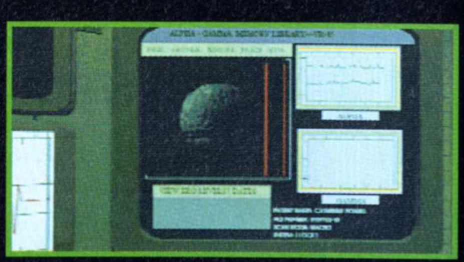
Maintenant, replacez-vous devant la serrure et appuyez sur les boutons correspondants ; il y a huit boutons, numérotez-les donc de 1 à 8 en partant de celui en haut à gauche (ex : 226481 : appuyez deux fois sur le deuxième bouton, une fois sur le sixième et ainsi de suite). Dans l'appartement, téléchargez les données du PEC posées sur le bureau. Vous pouvez maintenant lire la totalité du journal électronique de Catherine. Partez pour la salle de rédaction (message sur votre PEC) et le Cyberspace.

Le Cyberspace

Un nouveau livre pourra être lu dans le puits de Falconetti. Vous récupérerez d'ailleurs, après lecture, un compact-disc. Rendez-vous maintenant dans le puits de Wofford et discutez avec lui. De retour dans la salle de rédaction, écoutez le disque audio de Falconetti. Après, direction le centre Tribéca.

Le centre Tibéca

Entrez dans le cerveau de Catherine et parlez-lui. En ressortant, discutez avec le Dr Cable, et allez voir l'image du Ripper sur l'écran de la salle annexe. Entrez de nouveau dans la salle de Catherine, et regardez l'ordinateur posé sur roulettes.



Il faut entrer ici les dates suivantes (dates vues dans le Virtual Herald en bas des pages) : 19 et 20 november (à la suite, et attention, pas "novembre" mais bien «november»). Partez pour la banque Pan Financial (adresse donnée par Catherine).

La Banque Pan Financial

Rendez-vous dans la salle des coffres (message de votre PEC) et ouvrez le coffre-fort en entrant le nombre 185621. Scannez la carte. Allez parler à Bettie Soap (il faudra y revenir plus tard lorsque vous aurez des notes à lui faire examiner) et partez pour le Cyberspace.

Le Cyberspace

Entrez dans le puits de Kane, mot de passe «Digital Eden» (mot donné par Soap). Discutez avec ce dernier,

qui vous donnera le mot de passe pour Isis (psy bard) et un logiciel de compression. Dans le puits d'Isis, vous récupérerez un logiciel capteur.

Prenez les trois armes dans leur puits respectif, en entrant les mots de passe (donnés par l'IA de Wofford, ils sont automatiquement marqués dans votre carnet) :

- **«Pegasus» / Arme 1 : partie d'échecs (tapez «aspirin» pour passer).**
- **«Orestes» / Arme 2 : combat contre un monstre (tirez dans son œil bleu).**
- **«Odysseus»/ Arme 3 : combat contre un monstre (tirez dans son œil rouge).**

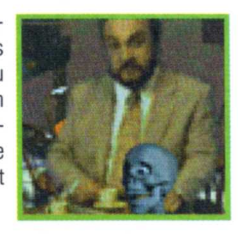
Ensuite, pénétrez dans le puits de Berman en entrant le mot de passe «Berman 4», mot lu dans la banque Pan Financial. Il faudra résoudre une petite énigme.



En touchant trois carrés, vous devez retrouver les trois mêmes nombres. Trois essais sont possibles, après il faudra recommencer. Ce n'est pas un puzzle très compliqué, regardez simplement où les chiffres apparaissent et leurs mouvements pour les noter et, ainsi, passer cette énigme sans perdre trop de temps. Celle-ci déjouée, regardez les deux feuilles et retournez dans le puits de Kane. Questionnez-le sur un logiciel antiviral pour apprendre le mot de passe du puits («exterminator»). Rendez-vous dans le puits antiviral (tête de mort). Il faudra passer très rapidement à travers un petit chemin pour réussir à collecter le logiciel. Déplacez-vous comme suit : Gauche, Avant, Gauche, Avant, Avant, Gauche, Avant, Droite, Droite, Droite, Avant, Arrière, Avant, Droite, Gauche, Droite, Avant, Avant. Une fois le logiciel en poche, partez pour le commissariat.

Le commissariat de police

Parlez à Magnotta puis à Brannon, qui vous donnera le nom d'Haman. Partez pour le café Duchamp (message sur votre PEC), et discutez avec Gambit, qui vous remettra le mot de passe pour le Warp Space (Warp). Entrez dans ce dernier en empruntant le Cyberspace.



Regardez le tableau électronique et toute la pièce, puis rendez-vous de nouveau au commissariat. Brannon vous dira cette fois où rencontrer Haman. Allez encore une fois au café Duchamp et parlez à Haman.

Maintenant, dans la planque d'Eddie, discutez avec Falconetti. Il vous remettra une photo, puis allez au centre Tribéca.

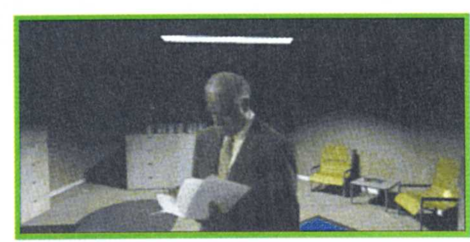


Le centre Tribéca

Parlez dans un premier temps à Viviane, puis au Dr Burton dans son bureau. Montrez-lui la photo de Falconetti et retournez à la salle de rédaction.

La salle de rédaction

Parlez à Ben pour qu'il vous prête un éditeur audiovisuel et scannez ce dernier (l'éditeur, pas Ben), qui se trouve sur l'un des bureaux isolés au fond de la rédaction.



Analysez ensuite l'image du Ripper en appuyant sur analyse. Retournez parler à Falconetti, puis écoutez le message sur votre PEC.





Partez maintenant discuter avec le Dr Cable dans la pièce de Catherine, au centre Tribéca.

Le centre Tribéca

Avant toute chose, une petite sauvegarde ! Entrez dans l'image du Ripper.



Après une petite démo, vous pourrez voir les personnages tourner en boucle devant vous. La boule bleue au centre de l'écran sera votre arme. Appuyez simplement sur l'un des personnages pour le tuer.

Qui tuer ?!

Je ne vais tout de même pas vous mâcher le travail ! C'est selon votre enquête et en écoutant les différents indices, que vous vous ferez une idée de la "cible" !... Mais n'attendez surtout pas trop longtemps, car l'éventreur guette... Allez, puisque je suis bon prince, voici une petite énigme : Tina Jey Colfeto. ■



The Ripper

éditeur :
GAMETEK

configuration :
486/66, CD 2X, 12 MO, CARTE VESA RECOMMANDÉE

sortie :
JUIN 1996

texte et voix :
Voix anglaises - Texte français

note :
★★★★☆

+ *Casting hollywoodien avec Christopher Walken. Graphismes 3D somptueux. Paramétrage du niveau de difficulté des énigmes. Scénario passionnant et original. Incursions dans le Cyber.*

− *30 % d'énigmes en moins dans la VF, par rapport à la VO.*

- conclusion -

Bien sûr, l'année n'est pas finie, mais L'éventreur semble bien être l'un des trois meilleurs jeux d'aventure sortis en 1996 sur PC. Dès les premières minutes, l'on plonge dans l'histoire, et la possibilité de régler la difficulté des énigmes permet de progresser sans être bloqué trop longtemps.

Le journaliste qui n'écrit rien

SIERRA NOUS GRATIFIE D'UN JEU D'AVENTURE ENTIEREMENT EN VIDÉOS INTERACTIVES (C'EST À LA MODE ET, COMME VOUS AVEZ PU LE CONSTATER SI VOUS AVEZ DÉJÀ TATÉ DE CE JEU, EXTREMEMENT RASOIR). POUR LES FANAS DE SÉRIES POLICIERES TÉLÉVISÉES, URBAN RUNNER VA VOUS DONNER L'OCCASION DE JOUER LES JOURNALISTES FOUINEURS, COMME SI VOUS Y ÉTIEZ.



EN RÉSUMÉ

Max Gardner, journaliste d'investigation, donne rendez-vous à Tony Marcos, un truand notoire, pour négocier des renseignements contre des photos compromettantes. Mais à son arrivée, Max trouve le cadavre de Marcos ; pris de panique, Max se trompe de clef de vestiaire et se retrouve avec des vêtements trop petits pour lui. Histoire de compliquer les choses, le garde du corps de Marcos se lance à ses trousses. Après une course effrénée, Max atterit dans une usine désaffectée ; ici commence le jeu. Suspecté d'un crime qu'il n'a pas commis, Max est non seulement traqué, dans un premier temps, par le garde du corps de Marcos mais aussi par la police et une organisation nommée ELITE. Sa seule solution, trouver le vrai coupable pour pouvoir se disculper mais aussi découvrir qui se cache derrière ELITE et quels sont ses agissements. Dès le début du jeu, il y a une voix qui ne vous est pas inconnue, celle de Max. C'est la voix du doubleur français de Bruce Willis dans ses films. Les bruitages du jeu sont assez réalistes et les musiques collent bien à l'ambiance. Tout le jeu se joue à la souris en cliquant sur les personnages ou les objets.

Dès que vous trouvez un indice ou un message ou même un numéro de téléphone, celui-ci va dans la MÉMOIRE des indices, ce qui est très pratique pour les consulter à volonté et vous évite de noter les renseignement sur des bouts de papier. Le système de mouvements est des plus simples ; il suffit de cliquer sur la direction ou le lieu qui vous intéresse pour vous y rendre. Pour la plupart des actions ou énigmes, le temps vous est compté, il vous faudra donc être assez rapide pour faire les bonnes actions au bon moment, pour ne pas mourir. Vous n'aurez aucun mal à finir Urban Runner, car les énigmes du jeu sont très souvent évidentes. Le scénario, qui comporte de multiples rebondissements, est quelque peu curieux : certains passages auraient mérité un peu plus de temps, afin que l'histoire ne soit pas si intense. En effet, certaines scènes, peut-être prévues initialement pour être jouées, sont uniquement cinématiques et le héros saute des étapes, peut-être par manque de place sur les CD. De plus, il vous faudra une configuration assez musclée pour avoir des vidéos SVGA non saccadées, ce qui est quand même un gros problème pour ce genre de jeu.

Solution :

Le Souterrain

Dirigez-vous à droite vers l'entrée du souterrain et cliquez sur l'armoire qui se trouve sur votre gauche, vous y trouvez un fil de pêche avec un hameçon. Utilisez le fil de pêche sur l'escalier afin de tendre un piège au garde. Cliquez sur l'escalier pour monter à la porte et parlez au garde.



Vous allez à la pêche.

Une fois que le garde est entré et s'est arrêté dans les escaliers, utilisez l'hameçon sur ses pieds, il tombe dans l'escalier et perd connaissance sur le sol. Cliquez sur le garde du corps assommé, vous trouvez une lime à ongles dans sa poche. Pivotez à gauche et allez vers le fond du souterrain puis avancez vers le mur. Utilisez la lime à ongles que vous avez récupérée sur la brique qui se trouve au centre du mur, elle dévoile une poignée, vous l'actionnez, cela vous ouvre une porte qui vous permet de monter.


Vous pouvez enfin sortir.

Dans le labyrinthe

Dans cette partie du jeu, ne jamais rester très longtemps dans une même pièce, où le garde du corps vous retrouve et vous tue. À vous de faire des allers-retours entre les actions à effectuer, n'hésitez pas non plus à faire des sauvegardes de temps en temps. Dirigez-vous vers la pièce au casier en face (en jaune), pivotez à droite, examinez la cale sous le pied du banc, vous trouvez une page arrachée, avancez vers les casiers. Cliquez sur l'interrupteur à gauche des casiers, une fois éclairé, cliquez de nouveau sur le casier, vous découvrez un plan des lieux, vous pouvez l'examiner dans la MEMOIRE. Reculez et allez en face vers la pièce au panneau mural, continuez vers la pièce du monte-documents (en rouge).


Un fusible pour 5 emplacements.

Cliquez sur le tableau électrique qui se trouve en haut à gauche puis cliquez sur l'emplacement marqué CASIER (le premier) pour récupérer le fusible, et utilisez-le sur l'emplacement marqué PANNEAU (le troisième). Reculez et pivotez à droite puis allez vers la pièce au panneau mural (en rouge).Cliquez sur le panneau mural en haut à gauche, vous découvrez la séquence qui permet de faire monter le monte-documents (ROUGE, ROUGE, VERT, ROUGE), reculez et pivotez à droite puis allez vers la pièce au monte-documents.


L'ordre des voyants pour actionner le monte-documents.

Cliquez de nouveau sur le panneau électrique, déplacez le fusible de l'emplacement marqué PANNEAU (le troisième) vers l'emplacement marqué MONTE-DOCUMENTS (le quatrième). Reculez et cliquez sur le monte-documents juste devant vous, cliquez sur les voyants dans l'ordre de la séquence que vous avez aperçue dans le panneau mural (rouge, rouge, vert, rouge) pour faire monter le monte-documents, puis cliquez sur la poignée, vous récupérez un carnet technique. Utilisez la page arrachée qui se trouve dans l'inventaire sur le carnet technique, vous obtenez le mode d'emploi d'une pompe à eau, vous pouvez la consulter dans la MÉMOIRE. Reculez deux fois, cliquez sur le panneau électrique, déplacez le fusible de l'emplacement marqué MONTE-DOCUMENTS (le quatrième) vers l'emplacement marqué POMPE, reculez et allez vers la pièce à la pompe (en vert).

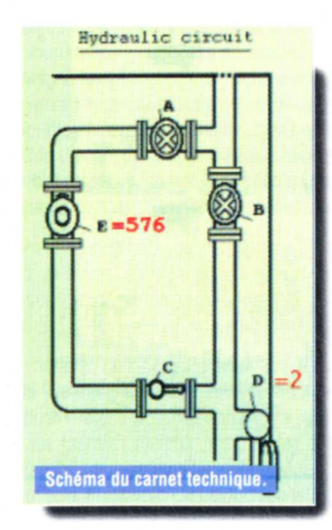
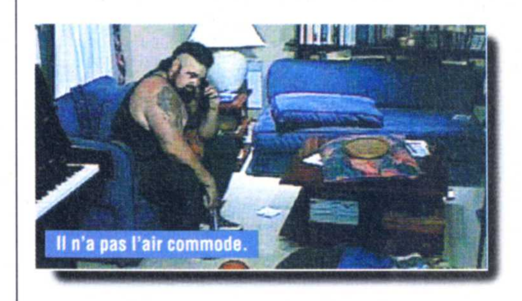


Schéma du carnet technique.

Examinez le carnet technique dans la MÉMOIRE, puis cliquez sur le manomètre (D) en haut à droite. Attention, pour ne pas passer trop de temps dans cette pièce, mettre l'option ECHAP sur ON dans votre menu OPTION, cela vous permettra d'écourter les séquences vidéo au moment où vous tournerez le volant de pression et de débit. Tournez le volant de pression (A), (à droite pour augmenter, à gauche pour diminuer) jusqu'à ce que vous obteniez la valeur 2 indiquée sur la page de droite du carnet, n'oubliez pas de zapper les vidéos en cliquant sur le bouton droit de la souris ou la touche Echap, vous gagnerez du temps. Cliquez sur le compteur de débit (E) juste en bas, puis tournez le volant de débit (B) (à droite pour augmenter, à gauche pour diminuer) jusqu'à ce que vous obteniez la valeur 576, au compteur du débit, indiquée sur la page de gauche du carnet. Une fois les deux valeurs atteintes, cliquez sur le levier (C) juste au-dessus du compteur de débit pour démarrer la pompe. Traversez le couloir vers la pièce aux casiers puis pivotez à gauche et cliquez sur le bassin en face, vous pouvez enfin sortir.

Dans l'appartement de Max


Il n'a pas l'air commode.

En arrivant dans votre appartement, vous découvrez une brute plutôt épaisse (l'Effaceur). Pour vous en débarrasser, il va falloir être rapide. Cliquez sur le flash halogène, le tube noir vertical à droite puis, pendant qu'il est aveuglé, cliquez sur le ballon qui se trouve juste en bas de l'écran, vous l'assommez. Cliquez sur le revolver de l'effaceur afin qu'il ne puisse plus tirer, l'effaceur lance une pellicule, cliquez dessus pour la ramasser. Vous récupérez une carte de police, une clé «chambre 227», un agenda électronique, une montre, une photo et une pochette d'allumettes.


Vous avez une sacrée frappe.

Squatt

Vous vous retrouvez avec trois loubards sur les bras ; pour vous débarrasser de la loubarde, cliquez sur la porte des toilettes pour l'ouvrir, puis cliquez sur l'interrupteur à droite du tuyau pour allumer les toilettes et cliquez sur la planche en bas le long de la plinthe pour la ramasser. Cliquez sur la cachette à gauche, attendez l'arrivée de la loubarde ; une fois quelle est entrée dans les toilettes, cliquez à gauche pour sortir de la cachette.

Utilisez la planche sur la porte ouverte, vous vous débarrassez de la loubarde. Une fois dans l'autre pièce, cliquez sur le commutateur à gauche, actionnez-le, pour couper le courant, reculez, puis cliquez 2 fois sur le câble électrique en haut au centre, vous l'arrachez. Cliquez sur le bidon en face et utilisez-le sur le sol juste sous le câble électrique puis cliquez de nouveau sur le commutateur, actionnez-le, pour remettre le courant, reculez et attendez. Le loubard entre, glisse, se rattrape au câble électrique et s'électrocute. ▸▸▸


Une de moins.

URBAN RUNNER

Hôtel avec Hadda

Cliquez à droite sur l'escalier pour monter à l'étage, une fois en haut cliquez sur la porte de la chambre 227, vous n'avez plus la clé, cliquez sur la boucle d'oreille au sol, puis redescendez vers le Hall. Utilisez la fausse carte de police sur la cliente du fond, elle désigne la pickpocket qui a volé la clé, utilisez de nouveau la fausse carte de police sur la pickpocket, elle vous rend la clé.



Cliquez à droite pour remonter à l'étage, utilisez la clé sur la porte 227, la femme de chambre refuse de vous laisser entrer, utilisez la boucle d'oreille sur elle, puis cliquez sur la chambre 225, là vous obtenez des renseignements sur la chambre. Redescendez et cliquez sur la pickpocket, vous lui demandez de s'occuper de la réceptionniste ; une fois qu'elle lui parle, faites vite, utilisez une allumette sur la poubelle en bas de l'écran, la réceptionniste va chercher un extincteur, profitez-en pour cliquer sur le registre, vous découvrez que la chambre 225 est réservée au nom du club Zanzibar. Dans votre inventaire, utilisez la pochette d'allumettes sur la photo puis consultez la MÉMOIRE, vous obtenez le n° de téléphone du club Zanzibar. Cliquez sur le téléphone en face de vous sur la petite table puis, sur le clavier, composez le N° du club Zanzibar, vous apprenez que la chambre 225 est réservée au nom de Paul LAGRANGE.

Se faire passer pour un autre

Cliquez de nouveau sur le clavier puis composez le N° de la réception, vous annulez la réservation de la chambre 225. Reculez et cliquez sur la réceptionniste pour louer la chambre 225, elle vous donne la clef. Cliquez à droite pour monter à l'étage et utilisez la clef 225 sur la porte 225, vous entrez. À l'intérieur de la chambre, cliquez sur le téléphone puis sur le papier, consultez la MÉMOIRE sur la ligne "Champagne" et cliquez sur le téléphone.

Composez le N° de la chambre 227 pour vérifier que la personne est bien là, puis cliquez de nouveau 2 fois sur le téléphone, composez le N° du bar, vous commandez du champagne pour la chambre 227. Une fois dans le couloir, cliquez sur Adda, vous allez passer une bonne nuit.


Qu'est-ce que vous attendez !

Club de billard

Cliquez sur l'entrée, un homme répond (Sergio), utilisez un objet dans votre inventaire pour le convaincre d'ouvrir, Sergio ouvre la porte. Utilisez la montre sur Sergio pour qu'il vous fasse entrer, vous récupérez quelques renseignements et une craie que Sergio vous donne en souvenir.

Bureau de Carlos

Vous vous retrouvez devant l'entrée d'un immeuble avec un système d'ouverture à digicode. Utilisez la craie sur les touches du digicode, vous obtenez un code de 3 chiffres et une lettre.

Cherchez une combinaison pendant quelques secondes puis une personne s'approche pour entrer dans l'immeuble, vous vous cachez, préparez-vous à cliquer sur la porte lorsque Max vous dit «vas-y, vas-y» pour voir ce que la personne tape. Vous découvrez l'ordre des trois chiffres (249), reste plus qu'à trouver la lettre devant les chiffres (A249, 0249, B249), essayez l'une des trois.


La craie sur les touches vous dévoile le code.

Les doigts dans l'eau

À l'intérieur, cliquez sur le gobelet puis utilisez-le sur la main droite du gardien, il se réveille et va aux toilettes. Cliquez sur le clavier pour déverrouiller l'ascenseur puis sur le bouton d'appel de l'ascenseur entre les deux portes d'ascenseur. Vous voilà dans le couloir, cliquez sur l'armoire en face, vous l'ouvrez, cliquez sur la perforatrice, vous trouvez une clef, reculez puis cliquez sur les confettis au sol. Cliquez sur la première porte à droite, le bureau de MARCOS, utilisez la clef du bureau sur la serrure et cliquez sur la poignée. Dans le bureau, retournez-vous vers la porte en cliquant en bas de l'écran puis utilisez de nouveau la clef sur la serrure et reculez. Cliquez sur l'interrupteur à gauche pour y voir plus clair, cliquez sur le document qui se trouve en haut à gauche sur le tableau magnétique, vous récupérez un aimant. Cliquez deux fois sur le pot à crayons juste à droite des feuilles sur le bureau, vous récupérez de l'encre et un cordon jack, cliquez sur le coffre-fort et utilisez le cordon jack sur le boîtier du coffre puis utilisez l'agenda avec le cordon.

Cliquez sur l'agenda puis sur On/Off pour le mettre sous tension, il vous demande un code, entrez le code donné par Dédé : 227 puis tapez entrée, maintenant il vous demande un mot de passe, tapez ADDA et Entrée.

Le coffre s'ouvre, vous récupérez un dossier mais, avec le bruit du coffre, vous alertez le gardien ; cliquez sur l'interrupteur à gauche puis sur le cagibi à droite puis sur le loquet et sur la porte. Utilisez l'aimant sur le loquet, vous fermez la porte de l'intérieur, attendre que le gardien entre dans le bureau et en ressorte. Une fois qu'il est



L'écran de l'agenda.

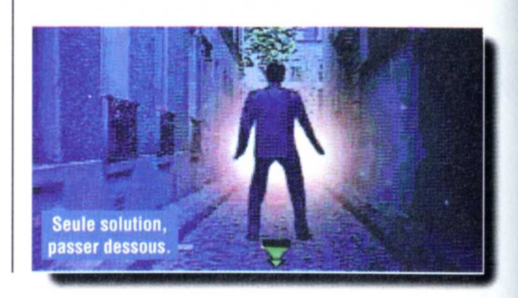
sorti, retournez-vous en cliquant en bas de l'écran, utilisez la clef sur la serrure puis cliquez sur la poignée. Dès que le gardien revient, cliquez sur l'armoire juste à gauche pour vous cacher à l'intérieur.

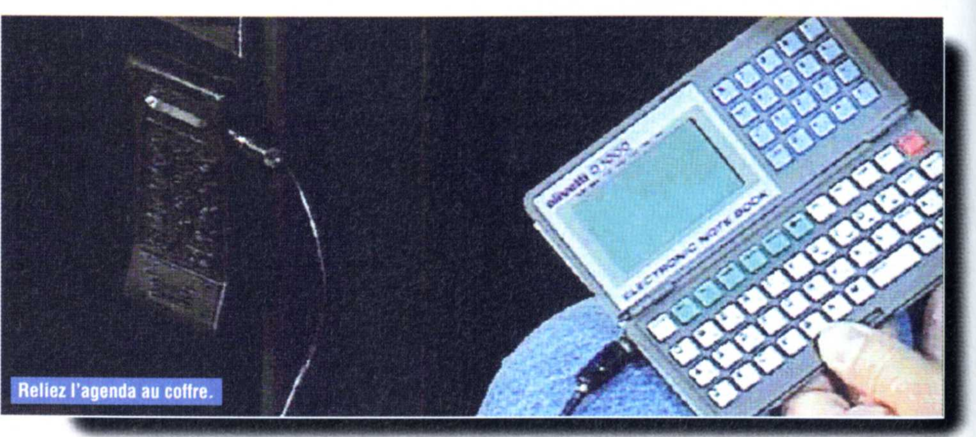
Entrepôt avec Hadda

Cliquez sur la camionnette pour entrer à l'intérieur, cliquez 2 fois sur la veste bleue à droite, Adda se penche et nous dévoile ses charmes, vous trouvez une gélule et un ticket, consultez le ticket de pressing dans la MÉMOIRE. Cliquez sur la carte postale à gauche, consultez-la dans la MÉMOIRE puis cliquez sur la carte postale pour récupérer le n° de téléphone (en zoomant et en lisant le texte), cliquez sur la couverture, vous ramassez une pince. Reculez puis utilisez la pince sur le bon de livraison qui se trouve complètement à droite sur la petite table, consultez le bon de livraison dans la MÉMOIRE, cliquez sur la partie en haut à gauche, puis sur le n° de téléphone de l'entrepôt. Cliquez à gauche pour aller vers l'arrière de l'entrepôt puis cliquez sur la petite voiture. Dans la voiture, cliquez sur le téléphone en bas à droite puis cliquez sur le clavier et choisissez le N° de la petite amie du livreur, vous récupérez le n° de téléphone de la camionnette.

Communication sans fin

Cliquez de nouveau sur le clavier et choisissez le N° de la camionnette. Cliquez sur l'autre téléphone, celui de gauche puis sur le clavier et choisissez le N° de l'entrepôt, utilisez le combiné de la voiture sur le combiné de l'entrepôt. Pendant que les deux employés discutent, cliquez en face vers l'avant de l'entrepôt pour sortir.


Seule solution, passer dessous.



Reliez l'agenda au coffre.



Impasse

Cliquez rapidement à droite vers la sortie de l'impasse et, une fois que vous voyez les phares de la voiture, cliquez vers le bas pour passer sous la voiture.

Là, vous aurez le choix entre incarner Adda ou Max. Rassurez-vous : vous ne perdrez pas une séquence mais elles se jouent dans l'ordre que vous le souhaitez.

Max à l'hôtel avec l'inspecteur

Utilisez la gélule sur la coupelle juste au pied de la lampe de chevet, dans votre inventaire utilisez l'encre sur le document. Cliquez sur le bar juste à gauche de la lampe de chevet, cliquez sur la bouteille de whisky pour la récupérer puis dans votre inventaire, utilisez la carte de police sur l'étiquette de la bouteille de whisky. L'inspecteur ne trouve rien mais vous emmène faire un tour. Une fois à l'arrière de la voiture, utilisez l'encre sur la couverture neuve, l'inspecteur se penche pour regarder, à ce moment-là cliquez rapidement sur le capot, vous l'assommez.

Adda au journal avec l'inspecteur

Cliquez sur la droite de la porte, vous constatez que Freddy n'est pas seul, il y a un flic avec lui ; cliquez sur le coin courrier en bas à droite, puis cliquez sur la colle, sur le courrier et reculez.

Cliquez sur le coin café puis sur la bouteille pour faire bouillir de l'eau, utilisez le courrier sur la vapeur d'eau qui se dégage de la cafetière, vous ouvrez l'enveloppe. Utilisez dans votre inventaire le message de Max sur l'enveloppe décollée puis utilisez la colle sur le message caché pour refermer l'enveloppe. Cliquez sur la porte pour entrer dans le bureau, utilisez le courrier sur Freddy, l'inspecteur vérifie les lettres mais constate qu'elles sont toutes cachetées et les rend.


La vapeur décolle l'enveloppe.

User de ses charmes

Cliquez sur la boîte de trombones, vous détournez l'attention du flic, Freddy met les photos dans la poche de la veste de l'inspecteur. Cliquez sur Freddy pour avoir de nouvelles instructions, il vous demande de faire du café, reculez. Cliquez sur le coin café, cliquez sur la boîte de filtres à café pour préparer du café, une fois le café dans les tasses, cliquez de nouveau sur le coin café et sur l'une des tasses. Cliquez sur la porte du bureau puis sur l'imper de l'inspecteur, vous récupérez l'imper et vous sortez. Dans l'imper, vous trouvez des caramels, une carte de visite et les photos.

Là, vous croyez avoir le choix mais si vous voulez réussir, il faut impérativement prendre Max d'abord.

Cimetière

Dans votre inventaire, utilisez le whisky sur le chauffeur, il vous renseigne sur le Dr Dramish, cliquez vers les trois personnes dans le fond, puis cliquez sur le Docteur Dramish, au centre, et sur son gant. Reculez deux fois, cliquez vers la rue, puis en face vers la sortie du cimetière. Cliquez sur la voiture du Dr Dramish, celle du milieu ; pour en être vraiment sûr, cliquez sur la vitre avant et sur le gant. Reculez puis utilisez dans votre inventaire un des portes-clefs sur la valve du pneu arrière, ensuite, cliquez sur le coffre pour entrer dans la voiture du médecin. Cliquez sur la partition et le flacon qui se trouvent dans la boîte à gants, puis utilisez le tonicardiaque sur le whisky qui se trouve dans votre inventaire et reculez. S'il reste très peu de temps, attendre quelques secondes que la jauge soit complètement écoulée, vous vous retrouverez devant le chauffeur ; autrement, reculez puis allez vers l'entrée du cimetière à droite et en bas vers la voiture. Devant le chauffeur, utilisez le whisky drogué sur lui. Voilà, le chauffeur n'est plus en état de conduire, et la voiture du Dr Dramish n'est plus en état de rouler, Adda est sauvée.


Peut-être qu'il aime le whisky

Chez le Dr Dramish

Cliquez sur la baguette posée juste à droite du portail puis utilisez-la dans votre inventaire sur un caramel et utilisez la baguette collante sur la boîte aux lettres. Vous devez consulter dans la MÉMOIRE le contenu de l'avis de l'assurance que vous venez de sortir de la boîte aux lettres, lisez le deuxième alinéa, qui concerne les caméras. Cliquez sur le haut du portail pour l'escalader et entrez dans le Jardin. Une fois de l'autre côté, cliquez sur les jumelles qui se trouvent en haut à gauche sur l'arbre.

Avec les jumelles, vous allez devoir trouver les trois caméras. Pour les trouver, c'est très simple, balayez la façade de la maison de bas en haut et de droite à gauche jusqu'à ce que vous trouviez un reflet, puis cliquez dessus. Une fois les trois caméras trouvées, cliquez deux fois sur le nid de pies juste au-dessus de la porte, mais sans les jumelles, vous y trouvez la clef de la porte de service. Cliquez sur la porte de service puis utilisez la clef sur la serrure, vous entrez. Cliquez sur le tiroir du meuble devant vous, vous y trouvez un magnétophone puis cliquez deux fois sur la poubelle, vous y trouvez un schéma de carte électronique et un shunt électrique. Cliquez en bas pour aller vers le jardin puis utilisez le magnéto sur le nid de pies pour enregistrer la mélodie et cliquez en face pour revenir à l'intérieur. Cliquez sur les lunettes puis utilisez-les sur l'audiocode, des lettres apparaissent.

Chaque lettre est une note de musique anglaise, do ré mi fa sol la si, devient, C D E F G A B, il vous faut juste rejouer la petite musique, utilisez le magnéto sur l'audiocode et cliquez sur la touche Play, vous vous pouvez ainsi écouter la mélodie à volonté. La petit mélodie correspond aux 8 premières notes de l'Hymne à la Joie, mi mi fa sol sol fa mi ré, c'est à dire, E E F G G F E D. Dans le labo, cliquez sur la blouse, vous y trouvez un pince à dénuder, utilisez-la sur les fils en haut à gauche.



Vous connaissez la musique ?

Utilisez dans votre inventaire le shunt sur les fils dénudés, vous créez un court-circuit qui vous ouvre le coffre-fort, cliquez sur le coffre-fort ouvert, vous y trouvez deux microfilms. Utilisez les microfilms sur le microscope électronique qui se trouve sur le bureau à gauche de la blouse, examinez les deux microfilms, les codes apparaissent et vont dans la MÉMOIRE.


Dénudez les fils avec la pince.

Cafétéria

Dès que la voix au téléphone a terminé, cliquez en bas vers "Plonger à l'abri". Une fois dans la rue, utilisez les lunettes sur la poubelle avant que vous ne la dépassiez.


Jetez les lunettes dans la poubelle.

Bonneteau

Utilisez la carte de visite de l'inspecteur qui se trouve dans le sac d'Adda sur les mains du manipulateur, il vous propose de gagner une montre mais seulement si vous




Voici l'emplacement exact des caméras de surveillance.

trouvez trois fois la dame (ne cherchez pas à suive les cartes, cela ne donne rien, cliquez toujours sur la même ou allez-y au hasard. Pour gagner du temps, pensez à interrompre les vidéos. Une fois les trois dames découvertes, le manipulateur vous donne la montre que vous aviez offerte à Sergio. Devant la serrure, utilisez le document taché sur la LOUPE, vous découvrez les inscriptions 4 2 1.

Utilisez le porte-clés de PAUL ou de TONY quatre fois dans la serrure de gauche, deux fois dans la serrure du milieu et une fois dans la serrure de droite.


Pourquoi faire simple ?

Institut

Cliquez sur la sonnerie posée juste à gauche de la porte puis allez à droite, vous vous retrouvez derrière une vitre, utilisez la sonnerie sur le bord de la fenêtre et cliquez à gauche rapidement pour revenir devant la porte. Lorsque la sonnerie se déclenche, cliquez sur la porte pour entrer par surprise. Dans votre inventaire utilisez le couteau sur Kevork, par la suite le Dr Dramish est tué et avant de mourir elle trace un X au sol. Le gaz envahit la pièce, vous êtes sur le sol devant la porte, utilisez l'aimant sur le dispositif de verrouillage placé à droite de la porte (le boîtier), vous échappez au gaz mortel.

Salle secrète

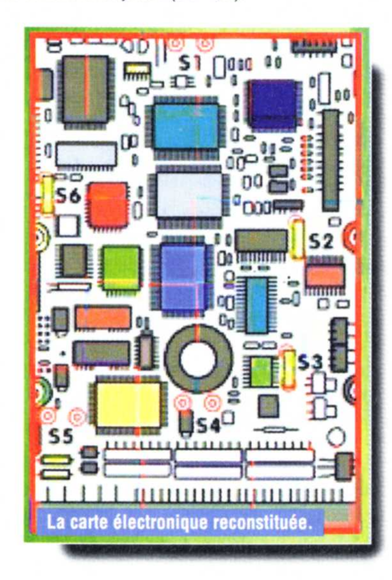
Utilisez la montre sur la LOUPE pour pouvoir la manipuler puis activez la montre comme indiqué sur le plan du dossier Elite que vous avez en mémoire. Tirez sur le remontoir, le boîtier s'ouvre, ôtez le remontoir et utilisez la pointe du remontoir sur le centre des aiguilles, les aiguilles se rassemblent à midi. Remettez le remontoir à sa place, retournez la montre sur la gauche et cliquez sur le disque intérieur, trois picots apparaissent en relief. Cliquez sur la couronne pour la faire tourner, le repère se positionne en face du picot de gauche puis validez en pressant le remontoir. Cliquez de nouveau sur la couronne et validez en pressant le remontoir.


Vous ouvrez la porte grâce à la montre.

Cliquez une troisième fois sur la couronne et validez en pressant le remontoir, des chiffres apparaissent en relief au dos de la montre. Utilisez la montre activée sur le dispositif de déverrouillage à gauche de l'entrée. Avant toute chose, préparez-vous à recevoir les trois méchants, reculez. Cliquez sur le tiroir du haut, vous trouvez un laser de poche puis cliquez sur celui du bas, vous trouvez une télécommande puis cliquez juste au-dessus du bureau pour regarder derrière, vous y trouvez un diffuseur d'insecticide.


L'air conditionné à la télécommande.

Dans votre inventaire, utilisez la télécommande sur la LOUPE pour la programmer, tapez A2 qui correspond à la pièce où se trouve l'inspecteur puis sur le réglage de la température juste sous les chiffres pour activer la télécommande. Utilisez la télécommande sur le récepteur à gauche de la porte, vous vous débarrassez de l'inspecteur puis cliquez sur MAX pour la suite. Cliquez sur l'interrupteur en haut à droite de la console pour la mettre sous tension puis dans votre inventaire utilisez le schéma de la carte sur la loupe pour reconstituer le plan de la carte électronique (ce n'est pas vital pour la suite), repérez les cavaliers en jaune (S1 - S6).



La carte électronique reconstituée.

Cliquez sur l'un des boutons d'extraction des cartes pour extraire la carte qui correspond au schéma (c'est la quatrième à partir de la gauche), placez-la dans la fente. Actionnez les switches comme indiqué sur le schéma avec les cavaliers jaunes, S2, S3 et S6 donc abaissez les switches S2, S3 et S6 puis appuyez sur le petit bouton rouge à droite des switches pour valider. Des chiffres apparaissent, la séquence est prête à être saisie, les deux premiers codes sont MIV et CLI (1004 et 151), le troisième code est X (10) celui de KEVORK, mais vous n'avez pas encore son porte-clés.



Entrez tous les codes.

Tapez le code de Tony, 1004 puis utilisez son porte-clés sur la zone " Validation ", tapez le deuxième code celui de PAUL, 151 puis utilisez son porte-clés sur la zone "Validation". Reculez puis allez à gauche vers l'autre pièce et attendez l'arrivée des méchants (la jauge en bas). N'hésitez pas à faire une sauvegarde, car il va falloir être très rapide. KEVORK entre par la porte de gauche, utilisez l'insecticide sur lui dès que possible, l'Effaceur entre par la porte de droite, utilisez le laser de poche sur lui dès que possible. À la question concernant Adda, vous pouvez répondre ce que vous voulez. Vous voilà de nouveau sur la console, reculez et cliquez sur la poche de Kevork puis cliquez sur la console.


Toutes les preuves sont sur la cassette.

Maintenant que vous avez le porte-clés de Kevork vous pouvez continuer la saisie, tapez le code de Kevork, 10 puis utilisez son porte-clés sur la zone "Validation". Une fois la séquence complète, vous récupérez une cassette-vidéo.■

Profitez des bugs !

Si par mégarde vous mouriez, vous pourrez passer au chapitre suivant ! Il suffit pour cela de mourir une première fois, de recharger une partie et de cliquer sur une sauvegarde vide.

Urban Runner

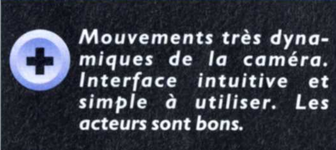
éditeur : SIERRA

configuration : 486 DX2 66, 8 Mo, CD 4X

sortie : Mars 96

texte et voix : Français

note : ★☆☆☆☆



+ *Mouvements très dynamiques de la caméra. Interface intuitive et simple à utiliser. Les acteurs sont bons.*

– *Scènes cinématiques légèrement floues et saccadées. Plusieurs incohérences dans le scénario.*

- conclusion -

Comme de nombreux produits qui se sont fait beaucoup attendre, Urban Runner est décevant. L'ensemble est très confus et on ne se sent pas vraiment impliqué dans l'action. Les acteurs par contre, ne sont pas mauvais, ce qui nous change des éternelles productions Sierra dont les acteurs - pas les actrices- sont souvent excécrables et insupportables.

SOLUCE

chronicles of the sword



VOUS CONNAISSIEZ ARTHUR, LANCELOT, PERCEVAL ET GUENIEVRE ? EH BIEN, DÉCOUVREZ LE CHEVALIER GAUVAIN, QUI TRIOMPHA DE LA FÉE MORGANE.

C'est le grand jour, Arthur va faire de vous un chevalier et c'est la fête à Camelot. Mais le mal couve au sein du château : on a assassiné le prêtre dans sa propre église et le nom du coupable est déjà sur toutes les lèvres.

I - L'ACTE D'ACCUSATION DE MORGANE

Mais où se cache Merlin ?

Le chevalier qui garde l'escalier des appartements royaux vous apprend que Merlin a une mission pour vous. Allez


L'adoubement fait de vous un chevalier.

le prêtre a la main baladeuse...

Morgane de toi

EN RÉSUMÉ

La fée Morgane vit au château de Camelot, mais c'est une vipère qui a abusé le roi Arthur et toute sa cour malgré les avertissements de Merlin. Il est temps d'agir, surtout depuis le meurtre du prêtre, car la magicienne est rusée et prête à tout, même à un régicide. Gauvain, jeune chevalier fraîchement adoubé et impatient de montrer sa valeur, a été choisi pour arrêter Morgane. La route sera semée d'embûches car un chevalier est mal armé contre la magie. Heureusement, Merlin est là pour lui prêter main-forte.

Chronicles of the Sword est un jeu d'aventure qui tient sur deux CD afin de stocker les nombreuses images 3D haute résolution qui égayent le jeu. Les graphismes sont d'excellente qualité, pour ne pas dire plus, mais cela semble avoir été fait au détriment de l'ensemble des autres composantes du jeu. Tout d'abord, les animations sont très succinctes et Gauvain évolue dans des décors manquant de vie, à l'exception des flammes de quelques torches et de deux ou trois reflets dans l'eau. Pour le son, musiques et bruitages sont de qualité mais peu nombreux, et parfois, on en vient à se demander si l'on ne souffre pas de surdité. En fait, le seul défaut majeur du jeu reste l'interface qui manque beaucoup de précision et de convivialité : il faut parfois faire de nombreux essais avant de trouver l'endroit exact où cliquer et à la longue, cela devient fatigant.

Malgré tout, le jeu reste agréable, grâce au thème choisi et à la beauté des graphismes, bien que l'on reste un peu sur sa faim.

dans la cour et dirigez-vous vers le donjon (la porte est entourée de lierre). Montez au premier étage, et parvenu devant la sculpture murale de l'hippocampe, plongez-lui votre épée dans l'oeil pour faire apparaître la porte. Passez cette dernière et montez à l'échelle pour atteindre l'habitation de Merlin. Ce dernier semble absent mais tandis que vous essayez de lire le grimoire posé sur la table, il sort de l'ombre. Dites-lui que messire Arthur vous envoie et il vous remettra un acte d'accusation qui doit toucher Morgane.

Imbibé d'alcool pendant le service

Redescendez dans la cour et allez chez Morgane (rendez-vous à droite du donjon, puis prenez le grand escalier au fond de la cour). Les appartements de Morgane sont gardés mais en discutant, vous verrez que le soldat n'est pas très zélé et qu'il n'aurait rien contre un petite bière. En bon samaritain, vous êtes prêt à lui rendre ce service. Revenez dans le château, passez par la porte à droite de l'escalier principal et prenez la chope renversée sous la table ronde (vous voyez le gobelet en avançant dans la salle). D'après Wilf (le palefrenier qui tire au flanc devant les écuries, face au donjon), le forgeron a une réserve d'alcool. Allez chez le forgeron, à côté des écuries, et demandez-lui ce que contiennent ses tonneaux, puis remplissez votre chope avec l'hydromel du tonneau placé à côté de l'entrée. Donnez ce breuvage au garde de Morgane et il vous laissera passer. Le roi se trouve devant les appartements de Morgane mais il paraît bizarre ; ne lui remettez surtout pas l'acte d'accusation.

Il faut toucher Morgane

Contournez le roi et essayez de passer par la porte située au fond du couloir : un dragon fait son apparition, vous bloquant le passage. Ce garde-là semblant plus difficile à corrompre, vous décidez sagement de battre en retraite. Revenez au château, et prenez un cierge sur le chandelier posé sur la table de la salle à manger (la pièce à gauche de l'escalier principal). Allumez ce chandelier avec le feu ardent qui brûle dans la cheminée, puis dirigez-vous vers la salle du trône (qui se trouve après celle de la table ronde). Prenez la lanterne posée sur la table à droite des trônes royaux et introduisez la chandelle dans la lanterne, puis revenez dans le donjon. Ne montez pas l'escalier mais tirez plutôt sur la torche qui rougeoie sans flamme au pied de l'escalier : la herse se soulève et, lanterne allumée en main, vous pouvez descendre. Dans le souterrain, ramassez le crâne qui brille dans l'eau, à droite du petit pont de planches, puis avancez au fond de la grotte. Vous arrivez dans une salle sacrificielle qui a dû servir à Morgane pour ses actes païens. Prenez la dague et la coupe sur l'autel puis revenez voir Wilf. Décrochez la cuillère suspendue devant l'entrée des écuries, et avec elle, enlevez les deux pierres précieuses des orbites du crâne. Contre ces deux rubis, le forgeron vous laissera prendre le casque sur la table (celle de gauche). Casque en main, vous triompherez du dragon de Morgane qui se révèle être une simple chimère. La sorcière vous attend : donnez-lui l'acte d'accusation, puis dites-lui que le cachet est de Merlin : elle acceptera la lettre.



Condamnée, la sorcière ne se laissera pas faire.

II - L'ANNEAU DE PROTECTION



Merlin, Arthur et... la Table ronde.

L'eau cristalline du puits de Guenièvre

Après la fuite de Morgane et sa tentative de meurtre sur la personne du roi, il est décidé qu'elle doit être éliminée car devenue dangereuse pour la paix du royaume. Merlin connaît un sort de protection pour parer les attaques magiques de Morgane, mais il va vous falloir lui apporter les ingrédients. Revenez dans les appartements de Morgane pour prendre la fiole de sang de dragon qu'elle a laissée sur la table. Récupérez aussi auprès du garde de Morgane la chope de bière qu'il a vidée, puis allez demander des informations à Guenièvre (qui se trouve dans la chambre de gauche, en haut de l'escalier principal) sur la fontaine. Passez le pont-levis et, dans la forêt, allez au nord (trois fois). Vous trouverez la fontaine de Guenièvre mais l'entrée est scellée. Versez le sang de dragon sur la porte puis entrez, faites le tour du bassin et essayez de remplir la chope en descendant les marches. Un squelette vous attaquera (faire haut, gauche, haut, gauche, haut, gauche), mais il ne résistera pas longtemps à votre bravoure de chevalier et vous pourrez tranquillement remplir la chope dans l'eau (au niveau des marches) et la ramener à Merlin.



La fontaine est bien gardée.

Un bout de coquille d'œuf de dragon

Pour le deuxième ingrédient, revenez au puits de Guenièvre. Faites le tour du bassin pour trouver une corne : prenez-la puis sortez du bâtiment. Allez au sud puis à l'est pour rejoindre la caverne du dragon. Soufflez dans la corne pour faire sortir le dragon (cliquez avec la corne sur l'entrée de la grotte) et pénétrez dans la grotte. L'œuf dans la première salle est pourri, inutile de vous en occuper. Avancez jusqu'à la salle suivante où se trouve le véritable nid. Remplissez votre casque du sable brûlant sur le passage en pierre et versez le casque sur l'œuf du nid. La chaleur brise l'œuf sans blesser le bébé, et vous pouvez ainsi prendre un morceau de coquille que vous vous empressez bien sûr de ramener à Merlin.

Une pépite d'or de fées

Il ne reste qu'une chose à trouver pour réaliser l'anneau de protection. Sortez du château et allez une fois au nord. Prenez le champignon rouge à droite du cercle de fées (c'est le cercle de champignons) et utilisez-le dessus. Les fées apparaissent autour de vous et après une petite conversation, elles sont prêtes à vous donner une pépite si vous ramenez leur trésor. Pas la peine de vous emballer car ce trésor, c'est la coupe en or que vous avez trouvée dans le souterrain du donjon. Les fées tiennent leur promesse et vous donnent en échange la pépite. Avec ce



Les fées seront des alliées difficiles à supporter.

troisième ingrédient, Merlin est enfin capable de créer l'anneau magique.

III - SUR LA ROUTE DE LÉONOIS

Le mortier de Demdike

Grâce à l'anneau, vous pouvez tenter d'arrêter Morgane. Vous vous mettez en route accompagné de Dame Ellie, mais celle-ci tombe gravement malade en chemin. À la recherche d'aide, vous tombez sur des ruines habitées par une vieille sorcière qui accepte de vous aider si vous lui ramenez son mortier et le bol que Merlin lui a "emprunté". Revenez à Camelot (S., S., O., S.) et allez voir la reine Guenièvre. Demandez-lui ce qu'elle sait du bol et du mortier afin qu'elle vous les remette, puis revenez chez la vieille dame (N., E., N., N. dans la forêt). Grâce à son mortier, la sorcière pourra préparer le cataplasme : celui-ci sera composé de graines de pavot et de miel.

Les graines de pavot



La tour en ruines, repère d'une rebouteuse.

Trouver des graines de pavot ne pose pas de problèmes : le pain que vous a remis Wilf en contient. Il suffit d'enlever les graines avec la dague prise dans le souterrain et de les donner à la vieille femme.

Le miel de Tintagel

Pour le miel, rendez-vous au monastère (S., S., E., S.) et demandez au moine dans la cour si vous pouvez prendre du miel. Les ruches sont dehors, à gauche de l'entrée du monastère. Frère Antoine, l'apiculteur, est justement en train de s'en occuper et il vous indique comment prendre du miel. Il faut pour cela faire de la fumée. Retournez

Conseils de jeux

- Mettez le jeu en mode facile, ainsi vous n'aurez rien à faire pendant les scènes de combat "interactives" et vous pourrez au contraire les admirer en tout tranquillité. Si vous voulez combattre, j'ai précisé les touches : laissez à chaque fois enfoncée la touche de direction indiquée jusqu'à ce que soit porté le coup, puis appuyez tout de suite sur la touche suivante.
- Parlez aux habitants, ils donnent des conseils très utiles et certaines conversations sont obligatoires.
- Durant les palabres, vous pouvez cliquer sur toutes les phrases sans crainte de mourir ou de bloquer le jeu (sauf avec Ragnar, à la fin).
- Méfiez-vous, certaines actions peuvent vous bloquer car le scénario est très linéaire. Je vous recommande de suivre la solution à la lettre.

dans le monastère et prenez la paille dans l'auge des écuries (c'est le bâtiment dans l'angle nord-est de la cour). Avec l'eau du puits, mouillez la paille (faites le tour du puits et cliquez avec la paille sur la base du puits) au centre de la cour. Revenez devant les ruches et allumez la paille avec la chandelle de la lanterne, puis enfumez la ruche pour prendre un rayon de miel. Rapportez le miel à Demdike pour qu'elle soigne enfin dame Ellie puis revenez à Tintagel.


Placez-vous ici pour mouiller la paille.

Voyage en mer

À Tintagel règne la peur depuis que Morgane a tué Frère Antoine. Les craintes des frères sont fondées : la fée fait sont apparition et attaque d'emblée. L'anneau de Merlin vous protège efficacement mais la pauvre Ellie meurt, victime indirecte de l'attaque magique (tout ce travail pour rien !!!). Il vous faut maintenant voyager seul. Descendez au débarcadère, allez à gauche et entrez dans la grotte. Traversez la grotte et parlez au contrebandier, de l'autre coté. Menacez-le de mettre fin à son activité pour qu'il accepte de vous transporter contre de l'hydromel. Retournez au débarcadère pour prendre l'amphore cassée sous le pont, et donnez cette amphore au frère près du puits (faites le tour du puits) : il vous donnera de l'hydromel en remerciement. Contre l'hydromel, le contrebandier vous emmènera à Léonois.

IV - Léonois, île de maléfices

Un serpent en rondelles

À droite, sur la plage, un serpent gigantesque vous barre le chemin. Prenez votre épée et attaquez-le (Eh, sacrément aiguisée votre épée !). Montez le long de la falaise en escaladant le corps du serpent. En haut, allez à l'est jusqu'au cercle de fées, près du champignon rouge. Cueillez le champignon et placez-le au centre du cercle pour appeler les fées. Indiquez aux fées que vous avez tué le serpent et allez trancher avec votre épée la queue du serpent comme preuve de votre bonne foi (prenez impérativement le même chemin qu'à l'aller, sinon vous risquez de tourner en rond). Invoquez de nouveau les fées et donnez-leur le sanglant trophée puis l'anneau de protection, comme elles le demandent.

La route des 100 crânes

Reprenez le chemin ouest et avancez dans les rayons de lumière qui percent à travers les arbres pour sortir de la forêt par le nord. Prenez un des poteaux de droite (au début du chemin, où un crâne est empalé) puis suivez la route vers l'est. Vous arrivez devant un pont où il serait hasardeux de s'aventurer tant il semble fragile. D'ailleurs, le poteau de gauche montre des signes de pourriture avancée lorsque vous l'examinez. Dégagez légèrement le poteau abîmé avec la corne du dragon (une fois suffit, même si rien ne se passe à l'écran) puis remplacez le poteau par celui que vous avez pris au début du chemin des crânes. Le pont réparé, vous pouvez traverser en toute sécurité, mais votre route est encore barrée par une porte dont la serrure est rouillée. Retournez au cercle de fées dans la forêt et allez deux fois au sud pour prendre la pierre volcanique au bord du chemin, au pied de l'arbre. La pierre vous permettra de briser la serrure du portail sans problème.

Un vampire sans humour

Le comité d'accueil, derrière la porte, n'est pas du genre serviable. Affrontez bravement Ragnar le vampire (gauche, gauche, haut, gauche, haut, gauche), mais ne soyez pas étonné de vous retrouver prisonnier car l'ennemi n'a pas d'honneur et frapper l'adversaire dans le dos est le cadet de ses soucis. L'interrogatoire de Ragnar est serré car à la moindre provocation, vous risquez de mourir (dites les phrases 3, 1, 1, 2, 1, 2). Finalement, Ragnar se décide à vous emmener devant Morgane mais celle-ci se fiche éperdument de ce que vous pouvez dire, et l'on vous jette dans un gouffre !

Le miraculé

Quelle chance, votre chute a été stoppée par un rebord rocheux ! Quand vous aurez repris conscience, pénétrez dans la caverne et allez jusqu'à la porte en prenant au passage la clé (on ne la voit pas, elle est posée sur le chemin, dans l'écran où se trouvent deux lampes bleues et deux lampes vertes). La clé est rouillée mais vous pouvez la lubrifier dans le suif qui suinte de la lampe à gauche de la porte. Ouvrez ensuite la porte avec la clef lubrifiée (placez la clef sur le centre de la porte) et montez l'escalier qui se trouve derrière. Vous arrivez à l'endroit où Ragnar vous a si bien reçu. Votre épée est toujours là, par terre, mais impossible de la prendre à cause d'un artifice magique.

Le larbin des fées

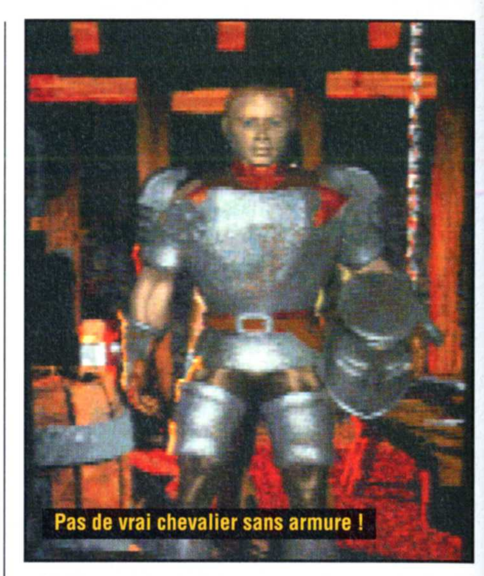

Encore des crânes !

C'est encore un coup des fées ! Elles sont prêtes à vous rendre votre épée si vous les aidez. Elles veulent contrôler Morgane et ont besoin de son âme (rien que ça !) et de l'un de ses cheveux. Passez par la droite du puits du serpent dont vous êtes sorti. Vous tombez sur quatre arbres pétrifiés dont l'une des branches est devenue un bâton de pierre (pour obtenir cette branche, il faut cliquer en haut à gauche, au-dessus de l'écran de jeu : à mon avis c'est un bug du driver souris). Avancez au nord vers la salle de l'escalier. En examinant le grand vase d'os humains, vous apercevez quelque chose : écartez les os avec le bâton pétrifié pour prendre l'urne contenant l'âme de Morgane. Ramenez l'urne aux fées puis allez chercher un cheveu de Morgane sur la toile d'araignée, dans les ruines (l'écran à gauche du puits du serpent).

Ragnar va avoir ses ragnagnas


Ce vase abrite une urne.

Ramassez votre épée puis revenez dans la salle où se trouvait le vase d'os et passez la porte à gauche de l'escalier. Tuez Ragnar (gauche, gauche, gauche, gauche, haut, gauche) et prenez son médaillon, puis allez au fond du couloir et descendez l'escalier. Prenez la fiole d'eau bénite dans la cage où reste un squelette (cliquez sur le milieu de la cage, en bas), puis revenez voir les fées. Ouvrez le médaillon avec votre dague avant de le donner aux fées. Vous arrivez au bout de vos peines : retournez devant le cadavre de Ragnar et versez sur lui la fiole pour l'envoyer ad patres. Morgane est vaincue. elle n'a plus d'atouts dans sa manche, mais toujours aussi fière, elle vous menace des pires tourments. Qu'à cela ne tienne, vous avez prouvé votre valeur et méritez bien votre armure de chevalier. ■


Pas de vrai chevalier sans armure !

Chronicles of the sword

éditeur : **PSYGNOSIS**

configuration : **486 DX2-66, 4 MO**

sortie : **JUILLET 1996**

texte et voix : **Français**

note : ★★☆☆☆



+ *Graphismes 3D très beaux, bien qu'un peu froids*
Voix excellentes (quand elles ne font pas des imitations)
Thème des chevaliers de la Table ronde.

– *Durée de vie du jeu moyenne*
Scénario trop linéaire
Interface manquant de souplesse

- conclusion -

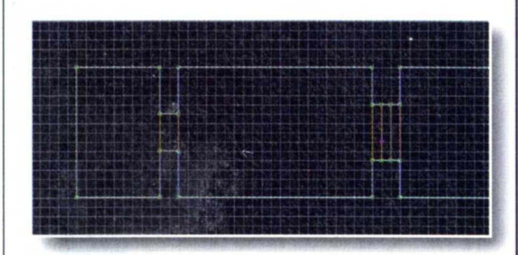
Doté de bien belles images et de scènes intermédiaires, Chronicles of the Sword reste cependant un jeu moyen car l'interface étouffe un peu le plaisir de jouer et le scénario linéaire limite la liberté d'action.

comment construire se

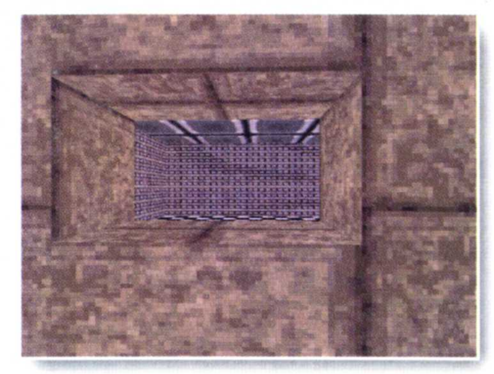
COMME INDIQUÉ DANS LE TITRE, IL S'AGIT DE LA DEUXIEME PARTIE DE CE DOSSIER. IL EST VRAIMENT IMPORTANT, POUR BIEN COMPRENDRE COMMENT FONCTIONNE L'ÉDITEUR DE NIVEAUX DE DUKE NUKEM 3D, QUE VOUS AYEZ DÉJÀ LU LA PREMIERE PARTIE DE CE DOSSIER, QUI SE TROUVE DANS LE NUMÉRO 5 DE PC SOLUCES. EN EFFET, DANS CETTE DEUXIEME PARTIE, NOUS N'ALLONS PAS RÉEXPLIQUER CERTAINS CONCEPTS PLUTOT SIMPLES, COMME LA CRÉATION DE SECTEURS, DE SPRITES OU L'APPOSITION DES TEXTURES. SI VOUS N'AVEZ PAS LU LA PREMIERE PARTIE, IL Y A DE FORTES CHANCES POUR QU'UN GRAND NOMBRE DE CHOSES RESTENT PLUTOT OBSCURES...



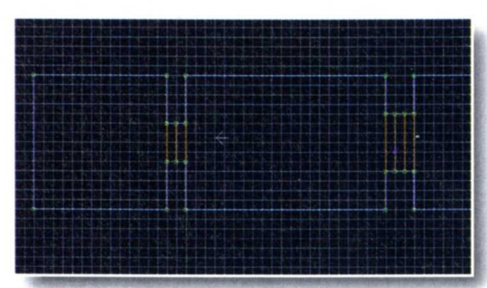
LES FENÊTRES



Reprenons le niveau que nous avions commencé la dernière fois pour y ajouter quelques nouvelles choses. Créons un nouveau secteur et relions celui-ci avec l'un des anciens, comme vous pouvez le voir sur la photo.

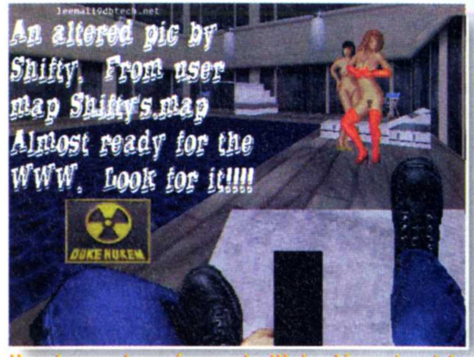


Ensuite, allons dans le mode 3D. Nous avons un passage entre les deux secteurs mais ce que nous voulons, c'est faire une fenêtre. Pour cela, il faut pointer sur le sol du secteur qui sépare les deux salles et appuyer sur la touche «PAGE UP» pour l'élever. Comme d'habitude, il faudra ajouter les textures et les appliquer au mieux pour que cela ne fasse pas trop de faux raccords. Mais cela, vous savez déjà le faire. Si vous laissez la fenêtre ainsi créée dans cet état, Duke pourra passer à travers. Cela peut être intéressant, mais... il y a des passages où l'on voudrait que Duke ne puisse pas passer, qu'il puisse seulement regarder ce qui se passe derrière. L'une des méthodes est de faire un espace suffisamment petit pour interdire à Duke d'y passer. Comme il est difficile de regarder à travers une telle fenêtre, pointez le curseur sur le mur inférieur de la fenêtre, juste en dessous de l'ouverture et appuyez sur la touche «B». En mode 2D, votre mur sera alors de couleur violette, ce qui veut dire que ce mur est infranchissable malgré l'ouverture. Attention, en faisant cela, vous rendez infranchissable uniquement le mur que vous venez de viser et, si Duke essaye de passer par l'autre côté, il réussira et se retrouvera bloqué alors qu'il sera déjà sur le rebord de votre fenêtre. Bien sûr, en appuyant de nouveau sur «B», le mur redeviendra normal.

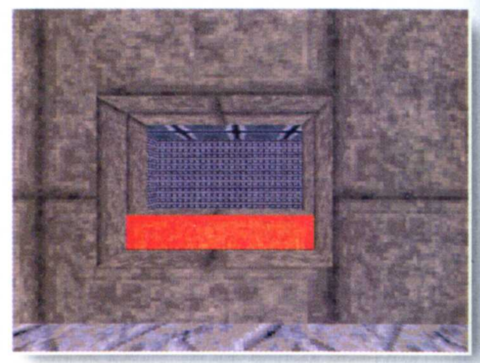


Une fenêtre digne de ce nom a besoin d'une vitre. Pour ce faire, il va falloir diviser l'ouverture de notre fenêtre en deux secteurs. Il suffit de tracer une ligne pour diviser en deux le secteur (ajouter les points puis tracer la ligne en mode 2D).

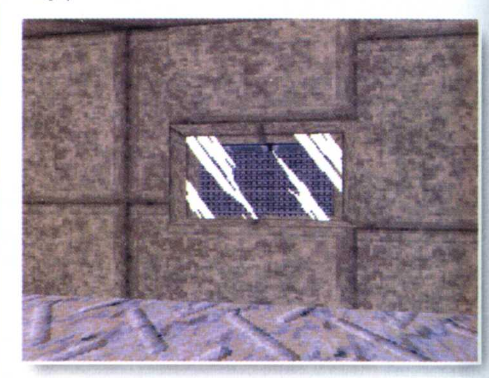
Ensuite, en mode 3D, mettez-vous d'un côté de la fenêtre et baissez le secteur le plus proche de vous (en utilisant la touche «PAGE DOWN» et en pointant sur le sol de ce secteur). Pointez sur le mur que vous venez



Une image trouvée sur le Web, démontrant la versatilité de l'éditeur de niveaux (et la futilité de l'âme humaine) (nous avons censuré l'arme).



de découvrir (sur la photo, nous l'avons coloré en rouge).



Appuyez sur la touche «M». La texture par défaut apparaîtra à l'endroit où il était habituellement possible de voir de l'autre côté. Changez cette texture (en appuyant sur la touche «V» et en pointant dessus). Toutes les textures qui ont un fond de couleur rose sont transparentes et peuvent être utilisées par conséquent pour créer, par exemple, une grille, un champ de force, etc. Dans le cas qui nous intéresse, nous allons prendre la texture numéro «503». Pour le moment, on peut passer à travers cette vitre, ce qui n'est pas logique. Il faut la rendre infranchissable en appuyant sur la touche «B», comme nous l'avons vu précédemment. Mais si vous voulez que Duke puisse casser cette vitre, il faudra ensuite appuyer sur la touche «H» (en mode 2D, le mur devient violet clair). N'oublions pas un dernier détail ! Remontez le sol du secteur que vous aviez abaissé jusqu'à ce qu'il reprenne sa place normale. Et voilà !

Il aurait été possible de placer notre vitre directement, sans créer deux secteurs, mais cette méthode est, à mon avis, la plus propre et la plus réaliste.

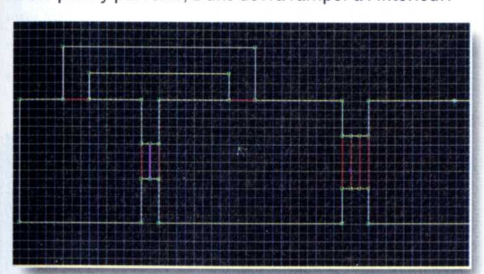
Avec la technique des vitres que l'on peut casser, il est possible de créer des murs secrets. Il suffit simple-

...ses propres niveaux

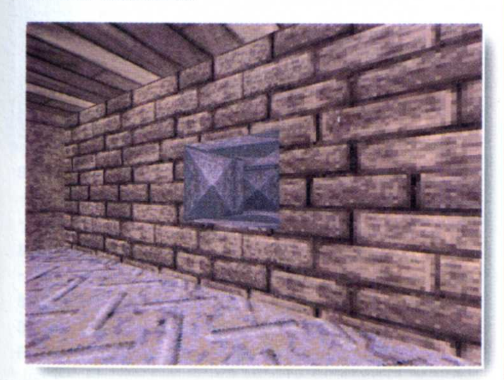
ment, pour cela, d'appliquer une texture non transparente. De plus, il est même possible de faire des murs spéciaux. Ce qui signifie que d'un côté, on ne voit pas du tout ce qu'il y a derrière et que de l'autre, on voit comme s'il n'y avait aucun obstacle, un peu à la manière d'un miroir sans tain. Pour réaliser cela, au lieu d'appuyer simplement sur la touche «M», il faut appuyer sur «SHIFT» et «M».

LES CONDUITS

Un conduit utilise exactement le même principe qu'une fenêtre. Il s'agit donc d'un secteur, mais beaucoup plus long. Les conduits servent à relier un endroit à un autre mais pour y parvenir, Duke devra ramper à l'intérieur.



Tracez un nouveau secteur, comme sur la photo, qui relie nos deux salles.



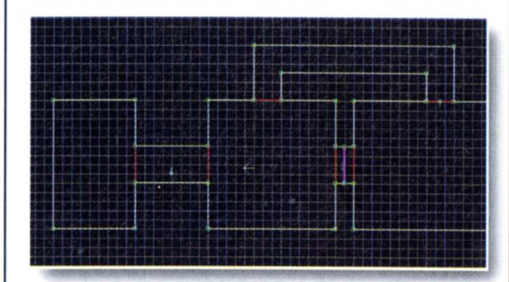
Ensuite, en mode 3D, il vous faudra baisser le plafond de votre conduit et, bien entendu, monter le sol de celui-ci. N'oubliez pas d'appliquer quelques belles textures (340 par exemple) à l'intérieur de votre conduit.



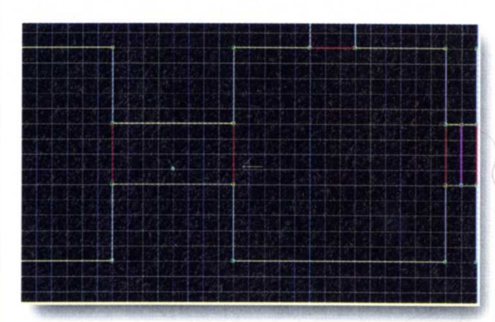
Un conduit qui se respecte a une grille d'aération. Pour la placer, il faut appliquer un sprite sur le mur (appuyez sur «S» pour ajouter un sprite). Appliquez une nouvelle texture appropriée pour ce sprite et placez-le de manière à ce qu'il cache l'ouverture du conduit (sur notre photo, nous avons placé une grille qui est la texture 595). Nous aurions pu mettre une grille de ventilation (407) ou tout autre chose. Faites tout de même attention car tous les sprites n'ont pas la faculté de se détruire lorsque l'on tire dessus. De plus, on ne voit les sprites, lorsqu'ils sont appliqués sur un mur, que d'un seul côté ! À la place d'un sprite, il serait possible d'utiliser la technique des vitres. C'est plus simple mais cela pose souvent des problèmes d'alignement de textures. Mais continuons...

Pour finir, vous pouvez donner un Lo-Tag de 32767 au secteur de ce conduit, pour indiquer qu'il s'agit d'un passage secret. Pour cela, en mode 2D, mettez le curseur de la souris sur le secteur qui vous intéresse, appuyez sur la touche «T» et entrez «32767».

TAPIS ROULANT



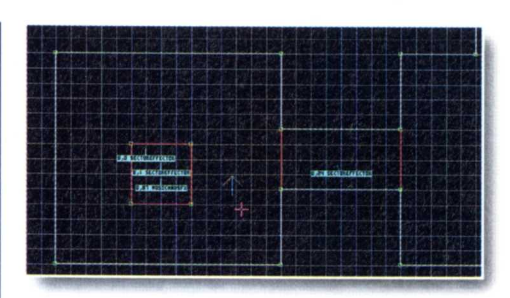
Dans DUKE NUKEM 3D, il existe des tapis roulants qui emmènent tout ce qui se trouve dessus dans une direction déterminée. Faites un grand couloir et, au bout de celui-ci, créez une nouvelle pièce. Placez un sprite SECTOR EFFECTOR (Sprite 1) dans le couloir dans le mode 2D, et appuyez sur les touches «ALT» et «TAB» en pointant sur le SECTOR EFFECTOR. Des informations le concernant s'afficheront en bas de l'écran. Appuyez sur les touches «ALT» et «T». De cette manière, vous pourrez modifier son Lo-Tag en mettant 24.

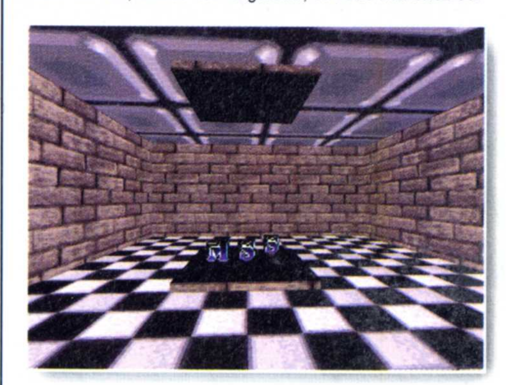


Le petit trait qui est attaché au sprite en mode 2D correspond à son orientation. C'est grâce à ce petit trait que nous allons indiquer dans quelle direction le tapis roulant fonctionnera. Pour modifier son orientation, il faut utiliser les touches «.» et «/». Donnez donc l'orientation que vous voulez et allez voir ce que cela donne dans le jeu en essayant votre niveau. Vous vous apercevrez alors que la texture du sol se déplace dans la direction que vous aviez indiquée. Si vous voulez qu'il s'agisse non pas d'un tapis roulant mais d'une sorte de courant liquide, donnez un Lo-Tag de 1 au secteur qui est le tapis roulant. Ainsi, lorsque vous passerez à l'intérieur, Duke s'enfoncera comme s'il était dans une rivière. De plus, en sortant, il laissera des traces de pas sur le sol.

SECTEURS ROTATIFS

Nous allons maintenant créer un petit secteur à l'intérieur de la salle située au bout du tapis roulant (voir précédent numéro). Mettez un sprite SECTOR EFFECTOR à l'intérieur de celui-ci. Ensuite, donnez un numéro de votre choix au Hi-Tag de ce sprite (sélectionnez le sprite en mode 2D et appuyez sur les touches «ALT» et «H»). Ce nombre ne doit exister que pour ce secteur rotatif. En effet, il s'agit d'un moyen de lier des sprites pour créer des événements particuliers, mais ne nous étendons pas trop là-dessus... Mettez un deuxième SECTOR EFFECTOR et donnez-lui le même Hi-Tag que pour le premier. À présent, donnez-lui un «Lo-Tag» de 1. Voyons plus clairement à quoi sert tout cela. Le premier SECTOR EFFECTOR est là pour dire que ce secteur sera un secteur rotatif, alors que le deuxième indique le pivot autour duquel le secteur devra tourner. Nos deux SECTOR EFFECTOR sont reconnaissables justement au fait qu'ils ont le même Hi-Tag. Ajoutez, toujours dans le même secteur, un sprite MUSICANDSFX. Donnez-lui un Lo-Tag de 87 (joue le son 87) et un Hi-Tag de 10000 (distance à laquelle on entend le son). À présent, essayez votre niveau pour voir de quelle manière tout cela réagit. Vous verrez que tout fonctionne à merveille, à l'exception de deux choses. La première est que la texture du sol de notre secteur rotatif ne bouge pas avec lui. Deuxièmement, lorsque vous marchez dessus, rien ne se passe, si ce n'est que cela continue à tourner. Allez dans le mode 3D et pointez la texture en cause avec le curseur de la souris. Appuyez sur la touche «R». Cette touche permet, en effet, d'aligner la texture de manière relative à votre secteur. Retournez essayer votre niveau dans le jeu. À présent, la texture tourne sans problème, comme s'il s'agissait d'un véritable sol. Et, cerise sur le gâteau, si vous marchez sur





ce secteur rotatif, vous tournerez avec !

Comme d'habitude, il faut fignoler... Par exemple, élever le sol et descendre légèrement le plafond de ce secteur particulier. Mais faites attention car si vous descendez le plafond, il faudra rendre cette texture relative sous peine d'avoir le même problème que précédemment.

Faites tout de même attention ! Il y a des choses qu'il ne faut pas faire avec des secteurs relatifs. Par exemple, essayer de faire tourner une salle complète. Le résultat est amusant (quoi que certaines fois, le programme ne l'accepte pas), mais il est aussi injouable !

TÉLÉPORTEURS

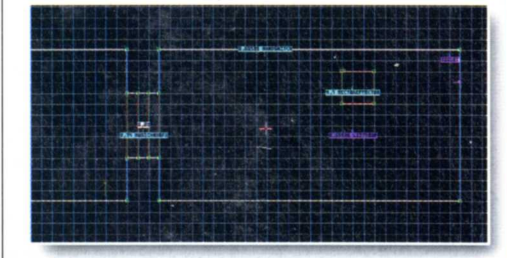
Nous venons de voir l'importance du Hi-Tag pour relier plusieurs choses. Ce principe s'applique aussi aux téléportations (et ▶▶▶

d'ailleurs à bien d'autres choses dans DUKE NUKEM 3D). Comme leur nom l'indique, les téléporteurs permettent de transporter Duke automatiquement d'un endroit à un autre, même s'il est très éloigné.

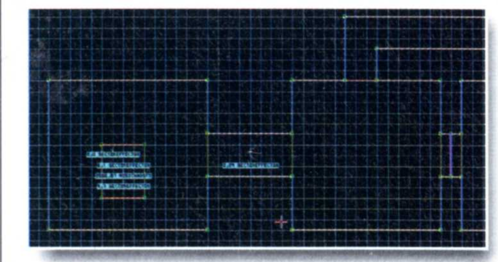
Nous avons vu que lorsque l'on joue, on ne voit pas les sprites spéciaux (comme le SECTOR EFFECTOR), mais ils sont bel et bien là ! Pour la téléportation, lorsque Duke touche un SECTOR EFFECTOR qui a un Lo-Tag de 7, il est transporté vers le SECTOR EFFECTOR qui a le même Hi-Tag. Ça, c'est pour la théorie.



Dans la pratique, il vaut mieux indiquer qu'il y a un téléporteur. Sinon, le joueur ne peut pas le savoir. Dans la première partie de ce dossier, nous avions créé un secteur qui permettait de finir le niveau. Nous allons l'utiliser puisqu'il ressemble beaucoup à un téléporteur. Déjà, nous allons remettre son Lo-Tag à 0 (il était à 65535 auparavant puisqu'il s'agissait d'une fin de niveau) pour qu'il redevienne un secteur normal.



Ensuite, nous allons placer un SECTOR EFFECTOR au milieu de ce secteur. Nous allons lui donner un Lo-Tag de 7 (car c'est un téléporteur) et un Hi-Tag dont le nombre doit être uniquement réservé à l'action de ce téléporteur.



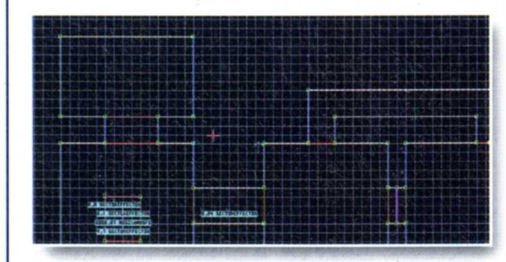
Retournons voir notre secteur rotatif. Plaçons un nouveau SECTOR EFFECTOR dessus et donnons-lui un Lo-Tag de 7 et un Hi-Tag identique à celui du premier téléporteur. Ainsi, lorsque vous entrerez dans l'un de ces deux secteurs (enfin, si vous touchez le SECTOR EFFECTOR), vous serez téléporté vers le deuxième.

Il est possible de mettre plus de deux SECTOR EFFECTOR téléporteurs ayant le même Hi-Tag, mais dans ce cas-là, vous serez toujours téléporté vers le téléporteur dont le numéro de texture du sol où il se trouve est le moins élevé. Si vous entrez dans le secteur dont le numéro de texture est le moins élevé, vous serez alors téléporté sur celui qui est le plus élevé. Par ailleurs, n'oubliez pas de mettre un minimum de deux téléporteurs. Car, si vous entrez sur un téléporteur unique, vous serez immédiatemment tué !

Pour créer de nouveaux téléporteurs n'ayant rien à voir avec ceux que vous avez ajoutés précédemment, il suffit d'entrer un numéro de Hi-Tag différent. De plus, si vous voulez que Duke soit orienté d'une manière bien particulière après une téléportation, il suffit de modifier l'angle du petit trait du SECTOR EFFECTOR en mode 2D.

ASCENSEURS

Les ascenseurs sont vraiment très simples à réaliser. Il s'agit de secteurs tout simples qui montent ou qui descendent pour se mettre à niveau avec un autre secteur.

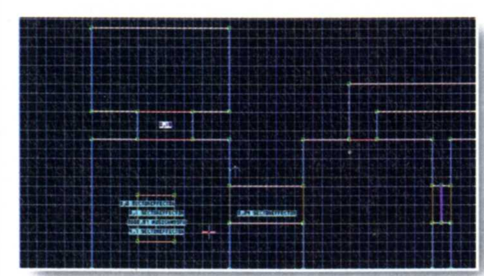


Ajoutons deux nouveaux secteurs, comme sur notre photo. Le nouveau secteur, qui est relié directement à l'ancien, sera notre ascenseur.



Il faut avant tout qu'il y ait une raison logique à l'ajout d'un ascenseur. Ainsi, il faut que les deux secteurs qui entourent notre ascenseur ne soient pas au même niveau. C'est pourquoi nous allons monter le sol de la salle vers laquelle notre ascenseur nous amènera. N'oubliez pas non plus d'élever le plafond.

À présent, il faut préciser qu'il existe deux sortes d'ascenseurs. Il y a les ascenseurs qui ressemblent plus à des plates-formes élévatrices, c'est-à-dire que le sol monte ou descend sans que le plafond de ce secteur bouge avec.

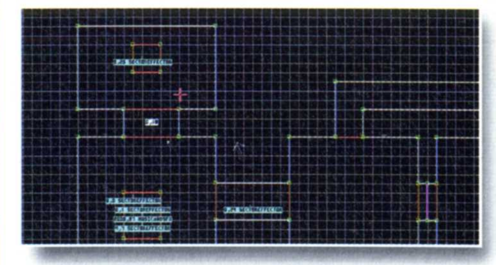


Dans le cas qui nous intéresse, il nous faut un ascenseur fermé dont le plafond s'élèvera de la même manière que le sol. Pour cela, en mode 2D, donnez un Lo-Tag de 18 à notre secteur ascenseur. Si cela avait été une simple plate-forme, nous aurions mis un Lo-Tag de 16.

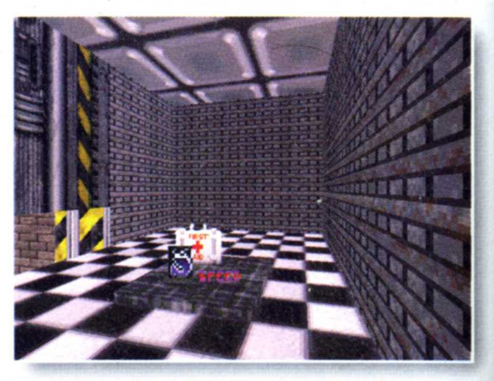
Si vous essayez notre ascenseur, en regardant bien, vous verrez qu'il y a quelques défauts et qu'il faudra ajuster quelques textures. Cela fait partie de la finition.

PISTON - ENGIN DE MORT

Ils sont très simples à utiliser et vraiment fatals pour un joueur qui ne ferait pas attention où il met les pieds.



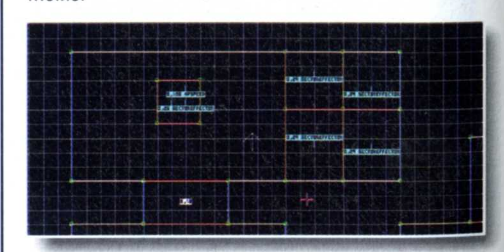
La première chose à faire est d'ajouter un secteur dans le secteur où nous amène notre ascenseur. Ensuite, nous allons donner un Lo-Tag de 25 à ce secteur. Et voilà, rien de plus ! Si vous essayez le niveau, vous verrez que le plafond à cet endroit particulier monte et descend rapidement. Malheur à celui qui mettra les pieds, les mains et le reste là-dessous.



Mais soyons logiques, ce piston est trop rapide et je ne vois pas qui, s'il possède un brin de raison, irait se promener là-dessous. Il manque deux choses. Premièrement, un appât ! Une arme, des munitions ou je ne sais quoi d'autre. Ensuite, il faut diminuer la vitesse du piston. Pour cela, nous allons voir un sprite que nous ne connaissons pas encore, il s'agit de GPSPEED (sprite 10). Plaçons-en un sur la dalle (secteur) où le piston va frapper. Ensuite, donnez-lui un Lo-Tag de 100. En fait, le Lo-Tag que vous donnez à un sprite GPSPEED correspond à la vitesse à laquelle un événement survient. Dans ce cas, il s'agit du piston, mais on peut associer ce sprite avec l'ouverture (ou la fermeture) des portes, un secteur rotatif, un ascenseur, etc.

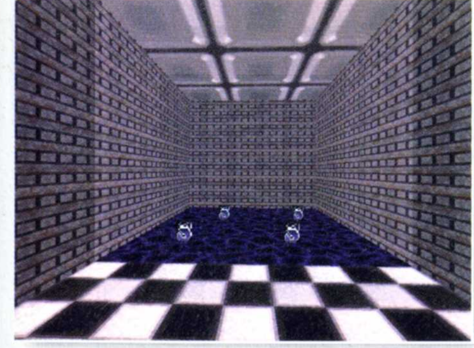
SOLS MOUVANTS OU VAGUES

Nous allons voir comment créer des vagues ou des sols non fixes qui montent et descendent plus ou moins.



Agrandissons notre salle avec le piston en créant plusieurs petits secteurs.

À l'intérieur de chacun d'entre eux, placez un SECTOR EFFECTOR. Son Lo-Tag doit être de 29. Par contre, le Hi-Tag représente la hauteur à laquelle notre sol va s'élever. À vous de mettre ce que vous voulez. À ce propos, il vaut mieux mettre une valeur différente pour



chacun de nos secteurs car ainsi, l'effet de vague sera plus important. De plus, s'il s'agit d'un liquide, vous pouvez mettre dans les secteurs un Lo-Tag de 1, mais nous l'avons déjà vu précédemment.

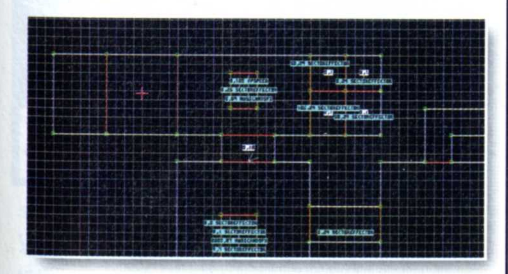
Il faut absolument que les secteurs qui vont devenir des secteurs mouvants ou à vagues soient carrés ou rectangulaires (à quatre côtés, donc...). Sinon, vous risquez d'avoir pas mal de problèmes.

LES PETITS PROBLÈMES DES SPRITES SPÉCIAUX

Nous venons de voir plusieurs applications intégrant des sprites spéciaux comme SECTOR EFFECTOR, GPSPEED ou MUSICANDSFX. Il faut tout de même savoir que ces sprites spéciaux doivent être de couleur verte sur l'écran du mode 2D. Sinon, pendant que vous jouerez, vous ne les verrez pas, mais Duke montera dessus comme s'il s'agissait d'une marche. Ainsi, si vous avez des sprites spéciaux de la mauvaise couleur, en mode 3D, pointez votre curseur dessus et appuyez sur la touche «B».

PLANS INCLINÉS

Vous aurez remarqué que dans les sols mouvants, ce qui se passe n'est rien d'autre que l'inclinaison du sol qui change. Il est donc possible d'avoir des sols ou des plafonds inclinés. Ces plans inclinés vont nous permettre de créer un toit (comme au tout début de HOLLYWOOD HOLOCAUST), d'affiner les détails d'un niveau ou de créer des rampes pour changer de niveau. Ce dernier cas est très intéressant car les escaliers sont vraiment très ennuyeux à construire (chaque marche est un secteur à une hauteur différente). Grâce à un plan incliné, vous pouvez donc fabriquer des rampes qui vous mèneront vers des secteurs à des hauteurs différentes...



C'est exactement ce que nous allons faire en ajoutant deux nouveaux secteurs à partir de notre salle où se trouve le piston. Ensuite, allez dans le mode 3D et pointez le curseur sur le sol. En appuyant sur la touche «^» ou sur la touche «$», vous verrez l'inclinaison du sol se modifier. Il se peut que l'inclinaison ne se fasse pas dans le sens que vous désiriez.
Pour remédier à cela, il faut aller dans le mode 2D et changer le mur primaire du secteur : il suffit de pointer sur le mur vers lequel vous voulez que l'inclinaison se fasse dans ce secteur et appuyer sur les touches «ALT» et «F». Le message «This Wall Now Sector's First Wall» devrait apparaître. Retournez dans le mode 3D et vous verrez que l'inclinaison se fera sur un axe différent.



Inclinez le sol et le plafond du secteur et faites monter le sol et le plafond de l'autre secteur pour arriver au même résultat que sur la photo. Pas mal, non ?

Mais n'oubliez pas que l'on ne peut incliner le plafond et le sol d'un même secteur que sur le même axe. Il n'est donc pas possible d'avoir un plafond avec une inclinaison Nord-Sud et un sol avec une inclinaison Est-Ouest.

NIVEAUX MULTI-JOUEURS

Voici deux bons conseils pour ceux qui voudraient créer des niveaux «DUKEMATCH» ou «COOP».
Il faut obligatoirement définir 8 emplacements où les joueurs pourront démarrer. La flèche rouge est le premier de ces emplacements. Il faut absolument en ajouter sept de plus. Pour cela, il suffit de placer le sprite «APLAYER» (1405) aux endroits que vous voulez. Bien entendu, 8 est un minimum...



De plus, si vous voulez que certains sprites n'apparaissent que dans les modes multi-joueurs, allez sur le mode 3D et appuyez sur les touches «ALT» et «P» en pointant sur ceux que vous voulez.
Un message «SPRITE PALETTE» apparaîtra en haut de l'écran. Mettez «1» et le sprite deviendra bleu. Cela signifiera qu'il apparaîtra seulement lorsque vous faites une partie à plusieurs joueurs.

CONCLUSION

Avec les deux premières parties de ce dossier, les possibilités de création de niveaux qui vous sont offertes sont déjà gigantesques.
En réfléchissant un peu, à partir des principes que nous avons vus, il est possible de faire un grand nombre d'autres choses que nous n'avons pas évoquées.
Par exemple, si vous voulez avoir une texture particulière en un seul endroit, sur un très grand mur droit, il suffit simplement d'insérer deux points sur ce mur. De cette manière, vous allez créer un nouveau segment du mur auquel vous pourrez attribuer une texture différente. En fait, il existe des tonnes de trucs... et, dans ce dossier, tout n'a pas été dévoilé.
Alors ? Qui sait ? Si vous le demandez très fort... ■



- «Va te faire foutre, toi et tes chewing-gums sans sucre»

triche trash

Certains d'entre vous nous ont demandé : plus d'astuces, de bidouilles simples qui relancent l'intérêt d'un jeu quand on y est bloqué.

Voici donc 13 pages de bidouilles et de patchs en veux-tu en **voilà**. D'autres se sont littéralement surpassés ; ils vont donc **gagner** des jeux. Celui qui envoie l'astuce ultime sur un jeu très récent, l'astuce qui ***explose*** tout le monde, qui redonne au jeu un intérêt **insoupçonné**, gagnera le jeu de son choix. Les autres, qui ont quand même bien **travaillé**, seront publiés et recevront un jeu sur CD-Rom parmi la liste ci-dessous (n'oubliez surtout pas de préciser, lorsque vous envoyez une astuce, quel **jeu** vous souhaitez recevoir si vous êtes sélectionné).

Pour chaque astuce publiée, PC SOLUCES vous offre un jeu à choisir parmi cette sélection

- Comanche CD
- Sam & Max
- Armored Fist
- Rebel Assault
- Day of the tentacle





LA DOSE

Vous avez passé vos vacances sur de super jeux, mais c'est la rentrée et vous n'avez toujours pas réussi à les terminer... Alors, je crois que le mieux, c'est de jeter un œil sur l'imposant tas d'astuces de notre rubrique Triche Trash car dans ce numéro, il faut bien avouer que l'on n'a pas lésiné sur la dose... Vous trouverez des astuces pour des jeux récents ainsi que pour des jeux plus anciens mais qui sont toujours aussi bons et qui, surtout, n'ont pas encore livré tous leurs secrets. Et comme on est bien bons et gentils, tout est expliqué clairement. Finalement, tricher, c'est facile! Enfin, presque...

Envoyez vos bidouilles à :

PC Soluces / Rubrique Triche-Trash • Cyber Press Publishing

(N'oubliez pas de préciser le jeu (de la sélection) que vous voulez recevoir si vous gagnez)

92-98, boulevard Victor Hugo • 92115 Clichy Cedex

(et aussi un qui ne soit pas forcément dans la sélection au cas où vous soyez le grand gagnant) (comme André Suisse) (respects)

LES PATCHS

COMMENT ÇA MARCHE ?

En effet, certaines astuces risquent de vous sembler un peu nébuleuses, ce sont celles où l'on se sert d'un utilitaire (comme PCTOOLS ou HEXWORKS) pour modifier le programme du jeu ou l'une des sauvegardes. Il faut tout de même savoir que tous les éditeurs de fichiers n'incluent pas l'option de recherche par secteurs. Dans ce cas, pour transformer l'astuce, il faut utiliser le calcul suivant:

(SECTEUR x 512) + Offset = Résultat

Le résultat étant l'Offset qui vous permettra de modifier le programme ou la sauvegarde. Vous trouverez des informations plus approfondies à ce sujet dans le numéro précédent de PC SOLUCES.

Ce qui suit est un exemple d'utilisation ce genre d'astuce appliqué, à une modification de la sauvegarde de CAESAR II...

WINDOWS 95

Bien entendu, Windows 95 fait en sorte de vous empêcher de bidouiller de cette manière. Pas de panique. Avant de faire des modifications avec un éditeur de secteurs, tapez 'LOCK' et répondez 'OUI'. Vous désactiverez la protection en écriture directe sur votre disque dur. Cela évitera de planter votre système. Mais, avec les éditeurs de fichiers qui n'intègrent pas la notion d'écriture sur secteur de manière directe, vous n'avez pas besoin de faire ça.

Exemple

Voici ce que vous pourrez voir après avoir édité un fichier en mode hexadécimal avec un éditeur de secteurs. Dans cet exemple, il s'agit de PCTOOLS, mais ce que vous verrez avec les autres éditeurs ressemblera assez à ça.

PC Tools Deluxe R4.30 Label Vol=Aucun
Service Visualisation/Modification Fichier
Home=début de fichier/disque End=fin de fichier/disque
ESC=Sortie PgDn=avant PgUp=arrière F1=ASCII/HEX F2=chg n° secteur F3=modif

Voici un exemple utilisant l'une des astuces données dans les pages suivantes, mais la façon de patcher est exactement la même pour les autres astuces du même type... Voici le patch en question sous la forme où vous le trouvez dans PC SOLUCES :

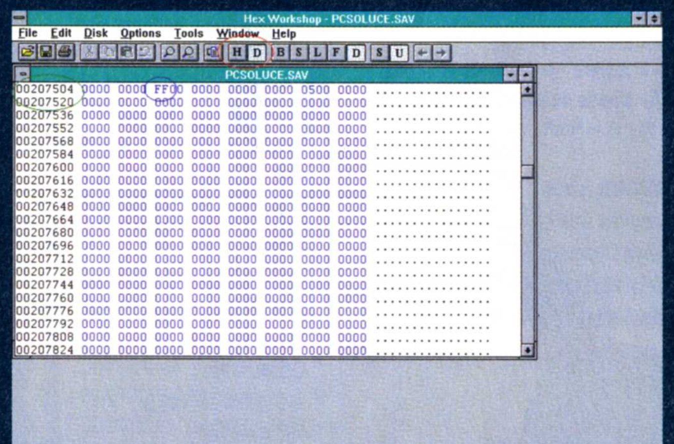
CÆSAR II

Éditez votre fichier de sauvegarde ('*.SAV') et mettez «FF» aux offsets «148 (094)» et «76 (04C)» du secteur «405». Vous aurez 255 plébéiens disponibles.

La façon d'utiliser le patch de Cæsar II est exactement la même pour les autres astuces du même type... Nous avons édité le fichier de sauvegarde du jeu CAESAR II. Ensuite, nous sommes allés au secteur '405', comme vous pouvez le voir dans le rond rouge. Il faut maintenant trouver. En français, on traduit souvent 'OFFSET' par 'DÉPLACEMENT'. C'est le cas ici. Dans le rond vert, il y a la ligne d'offsets qui nous intéresse.



Nous cherchons l'offset '148'. Manque de chance, il n'apparaît pas. Cherchons donc celui qui s'en approche le plus. C'est '144', que vous pouvez voir dans le rond vert. À présent, il suffit de compter vers la droite jusqu'à ce que vous arriviez à '148' comme il est montré avec les petits chiffres roses. Pour finir, il n'y a plus qu'à changer en mettant 'FF' par exemple. Faites de même pour l'autre offset, et n'oubliez pas de sauvegarder votre modification avant de sortir de l'éditeur de secteurs. À présent, vous aurez 255 plébéiens disponibles lorsque vous rechargerez votre sauvegarde.



Voici l'écran de HEX WORKSHOP. Pour utiliser le patch pour CAESAR II, il suffit d'utiliser le petit calcul "miracle". On prend le numéro de secteur et on le multiplie par 512. On ajoute au résultat l'offset en décimal, qui est 144, et cela nous donne le nouveau numéro d'offset utilisable avec HEX WORKSHOP. C'est 207504, qui est un offset en décimal. Pour voir les offsets en décimal, il faut cliquer sur le bouton 'D' qui se trouve dans le rond rouge sur la photo. Dans le rond vert, vous pouvez voir l'offset, et dans le rond bleu ce que vous voulons modifier. Vous pourrez trouver la version shareware de HEX WORKSHOP sur l'un des CDs du numéro 2 de PC COLLECTOR. HEX WORKSHOP comprend, de plus, une calculatrice permettant de faire des calculs ou des conversions décimales/hexadécimales.

rise of the robots II : resurrection

•Voici les coups spécifiques normaux de chacun des robots du jeu...

•En plus de leurs coups normaux, les robots ont des super coups qu'ils peuvent exécuter lorsque le Super Meter, qui se trouve en bas de l'écran, est en train de clignoter.

En plus de cela, chaque robot peut voler des coups à ses adversaires pendant un combat.

Et pour finir (justement), il y a les exécutions. Ce sont des coups à réaliser à la fin d'un combat pour achever votre adversaire d'une manière violente!

•Pour jouer avec VITRIOL, l'un des robots cachés, sur l'écran de sélection de votre robot, faites DROITE, DROITE, DROITE, HAUT, HAUT, BAS, GAUCHE, GAUCHE, BAS et BAS.

•Pour pouvoir jouer avec certains des robots cachés, tout d'abord faites apparaître VITRIOL. Une fois que ce sera fait et que vous aurez au moins joué une fois avec, le programme mettra à jour sur votre disque dur le fichier 'RISE2.CFG'. Sortez du jeu et éditez-le avec un éditeur de fichiers. Cherchez un '80'. Lorsque vous l'avez trouvé, mettez à la place '8F'. Bien entendu, je vous conseille de faire une copie de sauvegarde du fichier 'RISE2.CFG' avant de le modifier. Ainsi, s'il y a un problème, vous pourrez toujours remettre l'ancien fichier et tout rentrera dans l'ordre.

⇦ = Arrière, ⇨ = Avant, ⇩ = Bas, ◸ = Coups de poing, ◪ = Coups de pied, ⇧ = Haut

CYBORG

Shoulder Charge : ⇦, ⇦, ⇨ et ◪
Flying Uppercut : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
Aerial Fireball : en l'air, ⇨, ⇨ et ◸
Low Sweep : ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◪
Super Coups : ⇦, ⇩/⇦, ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
Coups volés :
⇦, ⇦ et ◸
⇩, ⇩/⇦, ⇩/⇦ et ◸
⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◸
⇨, ⇩/⇨, ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◪
⇨, ⇩/⇨, ⇨ et ◪
Exécution :de loin, ⇨, ⇩/⇨, ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◸

CHROMAX

Low Fireball : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
Charge Attack : ⇨, ⇨, ⇨ et ◪ ou ⇨ enfoncé, ◪, ◪, ◪
Low Sweep : ⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◪
Head Hurl : ⇦, ⇦, ⇦ et ◸ ou ⇦ enfoncé, ◸, ◸, ◸
Super Coups : ⇩, ⇩, ⇩ et ◪ ou ⇩ enfoncé, ◪, ◪, ◪
Coups volés :
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪
⇦, ⇩/⇦, ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◸
⇦, ⇦ et ◪
⇨, ⇨ et ◸
Exécution :De loin, ⇦, ⇦, ⇨ et ◸

CRUSHER

Dive Attack :En l'air, ⇩, ⇩ et ◸
Pincer Mincer : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
Acid Spit : ⇦, ⇦, ⇦ et ◪ ou ⇦ enfoncé, ◪, ◪, ◪
Ground Slide : ⇨, ⇨ et ◸
Super Coups : ⇦, ⇦, ⇦, ⇨, ⇨ et ◪
Coups volés :
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◸
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪
⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◸
⇨, ⇨ et ◪
⇦, ⇦ et ◪
Exécution : de près, ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◪

DEADLIFT

Sword Attack : ⇦, ⇦, ⇨ et ◸
Low Sweep : ⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◪
Fireball : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
High Energy Bolt : ⇦, BD, ⇩ et ◸
Low Energy Bolt : ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◸
Teleport : ⇨, ⇨ et ◪
Super Coups : ⇨, ⇩/⇨, ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◪
Coups volés :
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◪
⇦, ⇦ et ◸
⇦, ⇩/⇦, ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪
⇨, ⇨ et ◸
Exécution : de près, ⇦, ⇦, ⇦ et ◪

DETAIN

3 Hit Chaos : ⇨, ⇨ et ◸
Charge : ⇨, ⇨, ⇨
Headbutt : ⇩, ⇧ et ◸
Low Sweep : ⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◪
Super Coups : ⇨, ⇩/⇨, ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◸
Coups volés :
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◸
⇦, ⇦ et ◪
⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◸
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
Exécution : de près, ⇦, ⇩/⇦, ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪

GRILLER

Ground Slam : ⇦, ⇩/⇦, ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
Pummel : ⇨, ⇩/⇨, ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◸
Slap Attack : ⇦, ⇨, ⇨ et ◸
Low Sweep : ⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◪
Super Coups : ⇦, ⇩/⇦, ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪
Coups volés :
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◪
⇨, ⇨ et ◸
⇦, ⇦ et ◪
Exécution : de près, ⇨, ⇨, ⇨ et ◸

INSANE

Low Fireball : ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◪
Mid Fireball : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
Bat Attack : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪
Low Sweep : ⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◪
Super Coups :
⇨, ⇩/⇨, ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◸
Coups volés :
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◸
⇨, ⇩/⇨, ⇩ et ◸
⇨, ⇩/⇨, ⇩ et ◪
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◸
⇨, ⇨ et ◪
Exécution : de près, ⇦, ⇦, ⇦ et ◸

LOADER

Lightning : ⇨, ⇨, ⇩ et ◸
Uppercut : ⇩, ⇧ et ◸
Low Sweep : ⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◪
Ground Spikes : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
Coups volés :
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪.
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◸.
⇨, ⇨ et ◸.
⇦, ⇦ et ◪.
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
Exécution : de près, ⇨, ⇩/⇨, ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◪

LOCKJAW

Throw : ⇦, ⇩/⇦, ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪
Missile Attack : ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◸
Mid Air Missiles : en l'air, ⇨, ⇨ et ◸
Leaping Uppercut : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪
Super Coups :
⇦, ⇩/⇦, ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪
Coups volés :
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◪
⇦, ⇦ et ◪
⇦, ⇦ et ◸
⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◸
Exécution : de près, ⇦, ⇦, ⇨ et ◸

NECROBORG

Low Sweep : ⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◪
Power Uppercut : ⇩, ⇧ et ◸
Lightning Bolt : ⇦, ⇦, ⇦ et ◸ ou ⇦ enfoncé, ◸, ◸, ◸
Super Coups :
⇨, ⇩/⇨, ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◪
Coups volés :
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◸
⇦, ⇦ et ◸
⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◸
Exécution : de près, ⇦, ⇩/⇦, ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪

PRIME-8

Ground Slam : ⇩, ⇩, ⇩ et ◸ ou ⇩ enfoncé, ◸, ◸, ◸
Power Dive : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
Vertical Roll : ⇩, ⇧ et ◪
Low Sweep : ⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◪
Super Coups : ⇩, ⇦, ⇩, ⇦ et ◪
Coups volés :
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◸
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◪
⇨, ⇨ et ◸
⇨, ⇨ et ◪
Exécution : de près, ⇨, ⇨, ⇨, ⇨, ⇨, ⇨ et ◸

ROOK

Spin Punch : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
Jet Kick : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪
Fireball : ⇩, ⇩/⇦, ⇦, ◸
Air Kick : à mi-distance, ⇨, ⇨ et ◪
Jet Boost : ⇦, ⇦
Low Sweep : ⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◪
Multiple Kick : ◪ sans arrêt.
Super Coups :
⇦, ⇩/⇦, ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
Coups volés :
⇨, ⇩/⇨, ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◪
⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◸
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◸
⇩, ⇩ et ◪
⇨, ⇨ et ◸
Exécution : de près, ⇨, ⇨, ⇨ et ◸ ou ◸ enfoncé, ⇨, ⇨, ⇨

SALVO

Flaming Blade : ⇨, ⇩/⇦, ⇩ et ◸
Flamethrower : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
Low Sweep : ⇨, ⇩/⇨, ⇩ et ◪
Super Coups : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪
Coups volés :
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◸
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◪
⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◸
⇨, ⇨ et ◸
⇦, ⇦ et ◪
Exécution : de près, ⇨, ⇩/⇨, ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◪

STEPPENWOLF

Shell Attack : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
Charge : ⇨, ⇨, ⇨
Uppercut : ⇩/⇨ et ◸
Airstrike : ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◸
Air Dive : en l'air, ⇩, ⇩ et ◪
Leaping Dive : ⇨, ⇨ et ◪
Rapid Fire : ⇦, ⇦, ⇦ et ◸
Super Coups :
⇦, ⇩/⇦, ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◸
Coups volés :
⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◸
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◪
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◪

⇨, ⇨ et ◻
⇦, ⇦ et ◼
Exécution : de près, ⇨, ⇩/⇨, ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◼

SUIKWAN

Flying Kick : en l'air, ⇨, ⇨ et ◼
Fireball : ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◻
Ginsu Attack : ⇨, ⇨ et ◻
Low Sweep : ⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◼
Coups volés :
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◻
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◼
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◼
⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◻
⇨, ⇨ et ◻
Exécution : de près, ⇨, ⇩/⇨, ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◻

VANDAL

Buzzsaw Attack : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◻
Low Sweep : ⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◼
Dive Kick : en l'air, ⇨, ⇨ et ◼
Super Coups : ⇨, ⇩/⇨, ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◼
Coups volés :
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◼
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◻
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◼
⇨, ⇩/⇨, ⇩ et ◻
⇨, ⇩/⇨, ⇩ et ◼
Exécution : de près, ⇦, ⇩/⇦, ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◻.

V1 HYPER

Sliding Kick : ⇦, ⇦ et ◼
Low Whip : ⇨, ⇩/⇨, ⇩ et ◻
High Whip : ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◻
Hop Forwards : ⇨, ⇨, ⇨
Fireball : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◻
Super Coups : ⇦, ⇩/⇦, ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◻
Coups volés :
⇨, ⇩/⇨, ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◻
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◼
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◼
⇨, ⇨ et ◻
⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◻
Exécution : ⇦, ⇦, ⇦ et ◻

WAR

Vertical Roll : ⇩, ⇧ et ◻
Arc Kick : ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◼
Hop Forward : ⇨, ⇨
Hop Back : ⇦, ⇦
Air Roll : en l'air, ⇩, ⇩ et ◼
Energy Dash : ⇦, ⇨ et ◻.
Grenade : ⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◻
Super Coups : ⇦, ⇩/⇦, ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◻
Coups volés :
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◻
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◻
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◼
⇨, ⇩/⇨, ⇩ et ◻
⇨, ⇩/⇨, ⇩ et ◼
Exécution : de loin, ⇦, ⇨, ⇦ et ◼

VITRIOL

Dash : ⇨, ⇨, ⇨
Rapid Fire : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◻
Uppercut : ⇩/⇨ et ◻
Air Dive : en l'air, ⇩, ⇩ et ◼
Dive Jump : ⇨, ⇨ et ◼
Super Coups : ⇨, ⇩/⇨, ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◻
Coups volés :
⇦, ⇦ et ◻
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◼
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◼
⇨, ⇨ et ◻
⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◻
Exécution : de loin, ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◼

SUPERVISOR

Blade Charge : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◻
Vertical Slice : ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◻
Double Slice : ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◼
Vertical Slice : ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◻
Super Coups : ⇩, ⇩, ⇩ et ◼ ou ◼ enfoncé, ⇩, ⇩, ⇩
Coups volés :
⇨, ⇨ et ◼
⇦, ⇦ et ◻
⇦, ⇦ et ◼
⇩, ⇩/⇦, ⇦ +◼
⇩, ⇩, et ◼
Exécution : ⇦, ⇦, ⇨, ⇨ et ◻

ASSAULT

Vertical Jet : ⇦, ⇦
Chun-Li Kick : ◼ rapidement
Spinning Punch : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◻
Jet Kick : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◼
Fireball : ⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◻
Air Kick : en l'air, ⇨, ⇨ et ◼
Coups volés :
⇨, ⇨ et ◻
⇩, ⇩ et ◼
⇨, ⇩/⇨, ⇩ et ◻
⇨, ⇩/⇨, ⇩ et ◼
⇩, ⇩ et ◻
Éxecution : ⇨, ⇩/⇨, ⇦, ⇩/⇦, ⇦ et ◻

ANIL-8

Fireball : ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◻
Air Kick : en l'air, ⇨, ⇨ et ◼
Low Sweep : ⇦, ⇩/⇦, ⇩ et ◼
Coups volés :
⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◼
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◻
⇦, ⇦ et ◻
⇦, ⇦ et ◼
⇩, ⇩/⇦, ⇦ et ◼
Éxecution : ⇩, ⇩, ⇦ et ◻

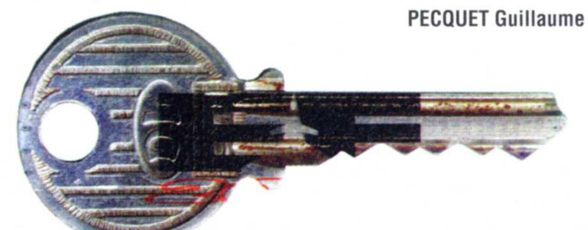
MAYHEM

Overhead Smash : ⇨, ⇨ et ◻
Charging Head Butt : ⇨, ⇨ et ◼
Super Pagga : ⇩, ⇩/⇦, ⇩, ⇩/⇨, ⇨ et ◻

e.f. 2000

Tapez sur les touches 'CTRL', 'SHIFT' de droite et 'ENTRÉE' lorsque vous devez entrer votre nom. Vous pourrez alors accéder aux missions sans passer par l'entraînement.

PECQUET Guillaume



ultima 8 : pagan

Dans le répertoire 'GAMEDAT', avec un éditeur de fichiers, éditez 'AVATAR.DAT'. À l'offset '0042', mettez '0101'. Ensuite, lorsque vous chargerez le jeu, il vous sera possible de cliquer sur 'AVATAR' pour que vous puissiez accéder à un nouveau menu pour tricher.

De plus, pendant une partie, certaines touches auront les effets suivants...
'SHIFT' et 'F2' - Les armes.
'SHIFT' et 'F5' - Les protections.
'SHIFT' et 'F4' - Invincibilité.
'ALT' et 'F4' - Redonne des points de vie et de magie.
'F7' - Menu spécial.

MILON Jérôme

wetlands

Lorsque l'on vous demande votre nom, entrez l'un de ceux-ci...

SAVANNAH - Invincibilité.
ELRAPIDO - Munitions infinies.
COOCOLE - Toutes les missions.

MERILLAC Yann



dune II

Avec un éditeur de fichiers, éditez 'SCENARIO.PAK'. Recherchez la chaîne 'Brain=Human, Maxunits=25, Crédits=1500' en mode texte. Vous pourrez alors modifier les valeurs de 'Maxunits' et de 'Crédits' à votre convenance. Mais faites attention, toutefois, à ne pas mettre une trop grande valeur, le programme ne l'accepterait pas. Cette modification est à faire plusieurs fois car, en fait, il y a une ligne de ce type pour chacun des niveaux du jeu.

TURQUOIS Fabien

quake

•Il existe des tas de codes pour QUAKE mais dans l'ensemble, ils n'ont pas tous un grand interêt ou ont un fonctionnement plutôt étrange, voire incompréhensible. Voici une sélection des codes les plus intéressants pour la version 1.01 du jeu. Pour entrer les codes, Il faut appuyer sur la touche qui se trouve à gauche du '1' et au-dessus de 'TAB'. Un écran apparaît qui vous permet d'entrer ces codes...

GOD	Mode GOD.
NOCLIP	Active ou désactive le clipping.
IMPULSE 9	Donne toutes les armes, munitions et clefs.
IMPULSE 255	Active le Quad Cheat de manière temporaire.
GIVE SHELL xx	Met votre nombre de Shells à 'xx'.
GIVE CELL xx	Met votre nombre de Cells à 'xx'.
GIVE NAIL xx	Met votre nombre de Nails à 'xx'.
GIVE ROCKET xx	Met votre nombre de Rockets à 'xx'.
GIVE 1	Donne la Hache.
GIVE 2	Donne le Shotgun.
GIVE 3	Donne le Shotgun à double canon.
GIVE 4	Donne le Nailgun.
GIVE 8	Donne le Super Nailgun.
GIVE 6	Donne le Lance-Grenades.
GIVE 7	Donne le Lance-Roquettes.
GIVE 8	Donne le Thunderbolt.
GIVE HEALTH xxx	Met votre énergie vitale à 'xxx'.
FLY	Active ou désactive la gravité.
MAP ExMy	Vous téléporte à la mission 'y' de l'épisode 'x'.
RESTART	Recommence le niveau en cours.
KILL	A le même effet que RESTART.
NAME	Donne le nom du joueur.
NAME x	Change le nom du joueur en 'x'.
NOTARGET	Elimine tous les ennemis du niveau.
COLOR xx yy	Change la couleur du T-shirt en 'xx' et du pantalon en 'yy'. Les couleurs vont de '0' à '13'.
STATUS	Donne l'état de la partie en cours.
VERSION	Affiche le numéro de version du jeu.
GAMMA x.x	Ajuste la luminosité de '0.0' à '1.0'.
DEMOS	Change et montre une démonstration.
SAY «Blabla»	Affiche un message pour les autres joueurs en mode multi-joueurs.
BIND x «y»	Permet d'assigner à la touche 'x' la commande 'y'. Mais, je vous conseille d'utiliser une touche qui ne sert à rien au départ, sinon, cela vous causera quelques problèmes. Par exemple 'BIND 9 «IMPULSE 9»'. Ainsi, à chaque fois que vous appuyerez sur la touche '9', vous obtiendrez toutes les armes avec toutes les munitions.
SIZEDOWN	Diminue la taille de l'écran.
SIZEUP	Agrandit la taille de l'écran.
TIMEREFRESH	Fait un tour et vous donne le nombre de trames par seconde que le jeu affiche.
SBINFO	Informations Soundblaster.
SOUNDINFO	Affiche les informations du système sonore.
SOUNDLIST	Affiche la liste des sons.
PLAY x	Joue un son 'x'. Vous trouverez les noms des sons avec leurs chemins d'accès en tapant la commande SOUNDLIST.
PLAYVOL x y	Joue un son 'x' au volume 'y'. Le volume varie de 0.0 à 1.0.
STOPSOUND	Arrête le son.
PAUSE	Met le jeu en pause.
QUIT	Quitter le jeu.
RECORD	Enregistrer votre partie.
SCREENSHOT	Fait une capture d'écran.
SENSITIVITY	Affiche la sensibilité de la souris.
SENSITIVITY x	Fixe la sensibilité de la souris à 'x'.
CLEAR	Efface l'écran de la console.
ECHO	Exactement comme la commande ECHO du DOS. C'est-à-dire que cela affiche à l'écran les caractères que vous aurez écrits juste après ECHO. Du genre 'ECHO BLABLA'.
PROFILE	Affiche des informations.

•Voici les codes pour la version 0.91 du jeu. Il faut appuyer sur la touche qui se trouve à gauche du '1' et au-dessus de 'TAB'. Un écran apparaît et vous permet d'entrer ces codes...

GOD - Mode GOD.
NOCLIP - Active ou désactive le clipping.
IMPULSE 9 - Donne toutes les armes et toutes les clefs.
KILL - Vous tue instantanément.
FLY - Active ou désactive la gravité.
MAP ExMy - Vous téléporte à la mission 'y' de l'épisode 'x'.

•Pendant un 'DEATHMATCH TEST', vous pouvez utiliser les touches suivantes...

F10 - Mode GOD.
F9 - Active ou désactive le clipping.
F4 - Permet de voir à travers les murs.
9 - Donne toutes les armes.

lemmings 3

Pour avoir du temps infini, éditez le fichier 'L3F.EXE'. Cherchez 'FE06C81D' et mettez '90909090' à la place. Ensuite, éditez le fichier 'L3FGUS.EXE'. Et faites la même modification dans ce fichier.

GRAS Alexandre

x-wing

•Pendant une mission, tapez 'WIN' et vous aurez alors un bouclier et des munitions infinies.

•Vous pouvez modifier votre pilote en éditant le fichier de sauvegarde de celui-ci (*.PLT) avec un éditeur de fichiers.

À l'offset 3, mettez une valeur hexadécimale pour le grade du pilote...

'00' - Flight Cadet.
'01' - Flight Officer.
'02' - Lieutnant.
'03' - Captain.
'04' - Commander.
'05' - General.

À l'offset 6, vous pouvez modifier le score que vous avez réalisé dans les Tour Of Duty. Pour cela, mettez une valeur hexadécimale de votre choix.

Pour modifier le niveau d'entraînement, mettez une valeur hexadécimale aux offsets suivants en sachant que '08' est le maximum.

X-Wing - Offset 135.
Y-Wing - Offset 136.
A-Wing - Offset 137.

Pour choisir vos décorations, mettez l'une des valeurs hexadécimales à l'offset 17...

00 - Aucune.
01 - Kalidor Crescent.
02 - Bronze Cluster.
03 - Silver Talons.
04 - Silver Scimitar.
05 - Golden Wings.
06 - Diamond Eyes.

ANCEL Thomas

rise of the robots

À la sélection du mode de jeu, tapez rapidement sur les flèches de direction suivantes : GAUCHE, GAUCHE, DROITE et DROITE. Faites-le rapidement plusieurs fois jusqu'à ce qu'il y ait un flash bleu à l'écran. Il vous sera possible de choisir, à partir de ce moment, le SUPERVISOR en mode deux joueurs.

Le coup spécial du SUPERVISOR se réalise en faisant un tour à 360 degrés en commençant vers l'avant.

PECQUET Guillaume

ultima underworld

Pendant une partie, essayez les combinaisons de touches suivantes...

'F10' et 'G' - Force illimitée.
'F10' et 'I' - Plus de lumière.
'F10' et '6' - Je vous laisse découvrir...

GRAS Alexandre

pinball fantasies

•Choisissez votre flipper et lorsque l'écran du flipper est affiché, tapez 'CHEAT'. Ensuite, tapez les codes suivants...

TECH : Informations sur le programme.
GREET : Salutations.
TSP : Message TSP.
ROBBAN : Message ROBBAN.
STEIN : Message STEIN.
SNAIL : Inconnu.
JOHAN : Programmeurs du jeu.
DANIEL : Programmeurs du jeu.
GABRIEL : Programmeurs du jeu.
EARTHQUAKE : Le 'TILT' est désactivé.
EXTRA BALLS : Deux boules supplémentaires.
FAIR PLAY : Annule tous les codes qui ont été activés.

•Essayez la chose suivante lorsque vous jouez sur 'PARTY LAND' :

Allumez toutes les lettres de 'PARTY' mais ne prenez surtout pas le 'Y'. Ensuite, allumez toutes les lettres de 'CRAZY'. Vous aurez alors le 'Mega Laugh'. À partir de ce moment, vous aurez trente secondes pour allumer le 'Y' de 'PARTY'. Le Happy Hour s'allumera et continuera jusqu'au bout sans s'arrêter, ce qui vous permettra de faire un super score.

battle isle III

Si vous voulez avoir un menu qui permet de tricher dans le jeu, il suffit de taper 'EWALD'. Ensuite, appuyez sur la touche 'F9'. Le gros problème, c'est que ce menu est entièrement en allemand!

warhammer

•Lorsque vous gardez la touche 'CTRL' enfoncée, appuyez sur le bouton des sorts. Ainsi, votre énergie magique augmentera.

•Chargez une de vos sauvegardes dans un éditeur de fichiers. Cherchez la chaîne 'PLAYER_SCRIPT' en mode texte. Une fois que vous y êtes, descendez pour trouver 'S_BalWeap='. Changez la valeur qui suit le '=' par un '6'. Ainsi, vous changerez l'arme de votre infanterie. Descendez encore plus bas et faites exactement la même modification pour changer l'arme de Fletcher. Vérifiez qu'il n'en reste pas d'autres et sauvegardez les modifications que vous venez de faire.
Reprenez votre partie et vous verrez que vos troupes ne sont plus armées d'arbalètes mais de mortiers (ou quelque chose qui y ressemble). Faites attention car, si vous tirez sur un adversaire trop proche de vous, vous risquez de vous tuer avec votre propre arme!
N'oubliez pas de faire une copie de votre fichier de sauvegarde avant de le modifier, on ne sait jamais!

•Voici les endroits où l'on peut trouver les objets magiques pour chaque scénario...

PROTECT SCHNAPPLEBURG : Entre les arbres au nord-est de la zone de déploiement et sur le côté à gauche de la route, vous trouverez la SWORD OF MIGHT.

CAPTURE OTTO HELM : Dans le bonhomme de neige derrière la maison dans le coin nord de la carte, vous trouverez la DRAGON BLADE.



RESCUE ILMAIN : Derrière les arbres sur le côté ouest de la carte, vous trouverez le SHIELD OF PTHLES.

SLAVE TRAIN : Dans le cimetière, juste à côté de la chapelle, au nord-est, vous trouverez la SWORD OF HEROES.

SHATTERED PASS : Au nord de la zone de déploiement dans le coin nord-est de la colline, vous trouverez la POTION OF STRENGHT.

SQUATTER'S RIGHTS : Au milieu du côté droit, vous trouverez le TALISMAN OF OBSIDIAN.

RAT TROF : Après avoir réussi la mission, les unités dont le niveau d'armure est en dessous de '2' obtiendront un '+1' en armure.

SLAVE ASSAULT : Au nord des rochers dans la zone de déploiement, vous trouverez la BANNER OF MIGHT.

BANDIT HIDEOUT : À l'ouest du camp, dans les arbres, vous trouverez la ARMOUR OF METERAICTRON.

EXTERMINATION : Dans le coin inférieur droit du champ de bataille, vous trouverez la BANNER OF DREAD.

MAGNIER Romain

monkey island (I et II)

Pendant le jeu, appuyez sur 'ALT' et 'W' et vous gagnerez automatiquement. Au premier épisode, il faut appuyer sur 'CTRL' et 'W'.



worms

Voici quelques codes de terrains intéressants...

FORÊT	JUNGLE
726033	423573
1680290	304317058
1586635	0392046
07601	5954068167
429182631	985986762
75139973	642674522
893759	

ARCTIQUE	CHANTIER
10134	2519823
745162	2251671
898808	
905828064	

	SUCRERIES
	8709033436

PLAGE	DÉSERT
6628635	339264202
33991	84711
5346198	39044834

ENFER	MARS
5010766	7513929
62353	76418

BAZIN Jean-Philippe

star rangers

Pendant une partie, tapez 'JAVA' pour activer les Cheat Modes. Ensuite, tapez l'un des codes suivants...

SHAZAM - Active ou désactive l'invincibilité.
CAMEO - Active ou désactive le pilote automatique pour le Warp Tunnel.
VITAMINZ - Active ou désactive le fuel et les munitions infinis.
SCOTTY - Warp infini.
ISEEU - Montre tous les ennemis sur la carte.
ZOOMERZ - Temps accéléré.
BOGONS - Affiche l'équipe du jeu.
VOIZIS - Réussite de la Force Mission.
VOIZIF - Echec de la Force Mission.
VOIZI1 - Mission 1.
VOIZI2 - Mission 2.
VOIZI3 - Mission 3.
VOIZI4 - Mission 4.
VOIZI5 - Mission 5.
VOIZI6 - Mission 6.
VOIZI7 - Mission 7.
VOIZI8 - Mission 8.
VOIZI9 - Mission 9.
VOIZI0 - Mission 10.
VOIZI! - Mission 11.
VOIZI@ - Mission 12.
VOIZI# - Mission 13.
VOIZI$ - Mission 14.
VOIZI% - Mission 15.
VOIZI^ - Mission 16.
VOIZI& - Mission 17.

genesia

•Pour diminuer le temps qu'il reste avant qu'une nouvelle invention soit découverte, éditez votre fichier de sauvegarde et mettez '63' aux secteurs et offsets suivants...

Joueur 1 : Secteur 40 - Offset 482.
Joueur 2 : Secteur 56 - Offset 390.

•Pour avoir plus d'argent et supprimer les ressources monétaires de vos adversaires, mettez soit 'FFFF' (65535 pièces d'or) soit '0000' (aucune pièce d'or) aux secteurs et offsets suivants...

Joueur 1 : Secteur 30 - Offset 192.
Joueur 2 : Secteur 30 - Offset 196.
Joueur 3 : Secteur 30 - Offset 200.

•Pour choisir le terrain que vous occuperez au début d'une partie dans un monde déterminé, éditez le fichier 'MOND_xxx.TER' avec un éditeur de fichiers. Le 'xxx' représente le numéro du monde, par exemple, pour le premier monde, il faut éditer le fichier 'MOND_000.TER'. À l'intérieur, vous verrez un tas de '00' mais aussi un '01', un '02' et un '03'. Si vous voulez commencez à la place du troisième joueur, mettez '01' à la place du '03' et le '03' à la place du '01'. Mais attention de ne pas mettre votre numéro ('01') à la place d'un '00', sinon, vous commenceriez la partie sans aucun colon ni habitation.

•Voici quelques conseils pour mieux appréhender le jeu...

Vous commencez la partie avec quelques colons. Commencez par mettre celui d'entre eux qui a le plus fort moral comme fermier. Créez des champs. Placez le second comme bûcheron et le troisième en architecte. Construisez au moins deux puits pour commencer (normalement, il faudra un puits pour cinq personnes). Faites construire un entrepôt par l'architecte. Quand votre bûcheron aura coupé trois rondins, transformez-le en menuisier. Une fois que l'entrepôt sera construit, il faudra le remplir. Pour cela, construisez deux foreuses. La première au niveau de la mer et la seconde le plus haut possible sur une montagne. Vous obtiendrez ainsi du minerai (roche et métal).

Vous n'avez pas besoin de construire d'autres bâtiments pour le moment. Laissez votre architecte libre, il construira des habitations. Dès qu'un nouveau arrive, employez-le à la construction de bâtiments dans l'ordre suivant : Caserne, Deuxième Entrepôt, Temple, Atelier, Troisième Entrepôt, Taverne et Échope. Lorsque vous construirez l'échope, faites en sorte que les portes d'un entrepôt se trouvent côte à côte avec le nouveau bâtiment. Construisez deux routes devant ces deux portes. Laissez l'autre architecte libre pour qu'il puisse continuer à construire des habitations. Il vous faut un fermier pour environ 4 à 5 personnes. Donc, votre cinquième colon devra devenir fermier.

Ne coupez pas tous les arbres et gardez-en au moins une dizaine. Ne vous occupez pas des joyaux à ce stade du jeu, ce serait une perte de temps. Les colons vont arriver en masse, mettez-les tous en inventeurs. Mais n'oubliez pas de construire des puits et de laisser un architecte libre. Je vous conseille de développer les inventions dans l'ordre suivant : Chariot, Canon et Vaccin. Ensuite, si vous êtes sur un terrain marin, développez le bateau puis la montgolfière. Si vous êtes en terrain terrestre, développez directement la montgolfière. Ensuite, développez les inventions suivantes : Paratonnerre, Arbalètes, Cuirasses et Glaives. Si vous voyez que l'un de vos ennemis possède une montgolfière, développez et construisez de toute urgence des arbalètes. En effet, c'est le seul moyen de les contrecarrer. Une fois que vous aurez construit le chariot, il vous permettra de vendre vos marchandises à l'échope ce qui permettra de vous renflouer financièrement parlant. Si vous avez placé l'échope proche d'un entrepôt, vous éliminerez rapidement vos excédents et cela augmentera plus rapidement vos moyens financiers.

N'essayez pas de vous emparer de tous les joyaux surtout s'il y a beaucoup de territoires dans votre monde. Gardez seulement un joyau pour éviter de perdre la partie.

Vous devez maintenant vous étendre. Choisissez bien votre nouveau territoire en respectant les règles suivantes :
-Ce territoire doit être à côté de votre premier territoire.
-Ce territoire doit être riche en bois.
-Ce territoire doit avoir un minimum de relief pour le travail des foreuses.
Envoyez trois ou quatre hommes pour prendre le terrain que vous aurez choisi. Divisez-les et faites-leur coloniser la terre. Ils vont construire une habitation et s'installer à l'intérieur. Développez cette terre comme vous avez développé l'autre et vous n'aurez pas de problème. Construisez un entrepôt sur le territoire de départ aux frontières de vos deux terrains et un autre sur le nouveau terrain. Vous pourrez de cette manière, grâce au chariot, transférer des matières premières entre ces deux terrains.

Utilisez surtout votre deuxième terrain pour développer de nouvelles inventions. Normalement, vous ne devriez pas avoir besoin d'un troisième terrain. Lorsque vous aurez construit cinq montgolfières, allez attaquer l'ennemi le plus faible. Bombardez d'abord ses archers puis sa caserne et ses ateliers. Ensuite, détruisez méthodiquement tous ses bâtiments. Poursuivez et détruisez tous les soldats qui tentent de s'enfuir. Une fois que vous aurez tout détruit sur son terrain, envoyez trois de vos hommes pour le prendre. Un message devrait alors apparaître vous indiquant que l'un des joueurs a été éliminé. Regroupez vos troupes et faites de même avec l'autre joueur. Lorsque vous aurez éliminé vos deux ennemis, vous aurez remporté la victoire. Cette manière de gagner est beaucoup plus rapide que la recherche très difficile et fastidieuse des joyaux.

FLORIAN

command and conquer

Commencez une mission et sauvegardez-la. Quittez le jeu et éditez votre fichier de sauvegarde (SAVEGAME.xxx) à l'aide d'un éditeur de fichiers. Allez au secteur '0002' et au déplacement '0384'. Mettez '40420F' à cet endroit. Faites la même chose au déplacement '0388'. Mais ce n'est pas fini car il y a encore une modification à faire en fonction du camp que vous dirigez...

•Si vous êtes le GDI, cherchez en mode texte la chaîne 'COMPUTER'. Puis à partir du 'C' de 'COMPUTER', remontez en arrière en comptant 66 octets. Mettez '40420F' à l'endroit où vous arrivez.

•Si vous êtes le NOD, cherchez en mode texte la chaîne 'COMPUTER'. Lorsque vous l'aurez trouvée, cherchez une deuxième chaîne 'COMPUTER'. C'est à partir de cette deuxième chaîne qu'il vous faudra compter 66 octets en remontant à partir du 'C' de 'COMPUTER'. De la même façon, vous mettrez '40420F' à cet endroit.
En faisant correctement ces modifications, vous obtiendrez 1.000.000 de Tyberiums!

•À partir de l'astuce qui permet de gagner 1.000.000 de Tyberiums, il est possible de faire en sorte que toutes les structures se construisent en une seconde.
Pour cette astuce, il faut reprendre exactement à l'endroit où vous mettez '40420F' après avoir remonté de 66 octets à partir du 'C' de 'COMPUTER'. Déplacez-vous d'une ligne vers le bas pour vous retrouver juste en dessous du '40420F' que vous venez d'entrer. Déplacez-vous de 4 octets vers la gauche et mettez '40420F0040420F0040420F0040420F'. N'oubliez pas de mettre à jour la modification que vous venez de faire. Lorsque vous reprendrez la partie, toutes vos constructions se réaliseront presque automatiquement!

LE BLEVEC Sébastien

ultima underworld II

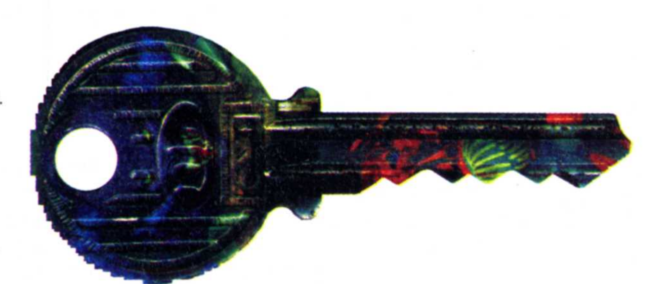
Pendant une partie, tapez 'VAS ORT YLEM'. Si tout marche comme prévu, vous devriez avoir plus de magie!

GRAS Alexandre

witchaven II

Voici tous les codes du jeu en dehors de ceux qui sont déjà parus dans le précédent numéro de PC SOLUCES. Pour les utiliser, pendant une partie, appuyez sur la touche 'BACKSPACE' qui se trouve juste au-dessus de 'ENTER'. Ensuite, tapez l'un des codes suivants et appuyez sur 'ENTER'.

EXPERIENCE - Donne 10000 points d'expérience.
ENCHANT - Enchante vos armes.
NOBREAK - Enlève les armes.
SHIELD - Midian Shield.
SHIELD2 - Ciraen Shield.
MAGICARROW - Sort Flèche magique.
FIREBALL - Sort Boule de feu.
FREEZE - Sort Freeze.
SCARE - Sort Scare.
NIGHTVISION - Sort Vision de nuit.
OPENDOOR - Ouvre toutes les portes.
CUREPOISON - Antidote au poison.
RESISTFIRE - Résistance au feu.
SHOWMAP - Montre toute la carte.
LIST - Donne les positions.
SHOWOBJECTS - Montre les objets et les monstres sur la carte.
SCAREME - Crâne clignotant.
KILLME - Vous tue instantanément.



André Suisse.

quarantine

Voici les codes de la version européenne du jeu...

PARK : 98645782
ALL-KEURO : 89962253
PROJECT AREA : 54185654
HARBOUR : 92146425
EXIT : 33289642

WOILLE Eric

rock'n'roll

Lorsque vous entrez votre nom, au lieu de valider en appuyant sur la touche 'ENTER', appuyez sur la touche 'TAB'. Entrez le code 'VBWSH4U47MSRWU7'. Ainsi, vous irez directement au niveau 4.

sim farm

•Pour avoir un maximum d'argent, vous pouvez modifier votre fichier de sauvegarde (*.SFM) avec un éditeur de secteurs. Allez au secteur 267 et à l'offset 228 - 231, mettez 'FFFFFF7F'.

•Mais vous pouvez aussi modifier le programme du jeu pour ne plus avoir de problèmes d'argent. Pour cela, il faut éditer le fichier 'SF.EXE' avec un éditeur de fichiers. Cherchez '26C706F43E409C26C706F63E0000' et mettez à la place '26C706F43E00E126C706F63E05F5'.

•Cultivez un champ de fraises, de riz ou de n'importe quoi d'autre. Récoltez tout de suite après. Avec la loupe, cliquez sur le terrain et mettez le silo après la barre jaune. Refaites pousser n'importe quelle graine et après cette semence, ce que vous avez cultivé précédemment pourra être vendu très cher. Recommencez cette opération plusieurs fois et vous deviendrez riche rapidement.

•Pour éviter que le bétail ne casse les barrières et détruise vos champs, placez des portes tout le long des barrières et des bâtiments ou bien mettez de la végétation au coin des enclos.

WOILLE Eric

ishar II

Avec un éditeur de fichiers, mettez '64' aux secteurs et offsets suivants pour avoir 100 points dans la caractéristique choisie...

Expérience :
Perso 1 - Secteur 1 -Offset : 474
Perso 2 - Secteur 1 -Offset : 476
Perso 3 - Secteur 1 -Offset : 478
Perso 4 - Secteur 1 -Offset : 480
Perso 5 - Secteur 1 -Offset : 482

Argent :
Perso 1 - Secteur 1 -Offset : 495
Perso 2 - Secteur 1 -Offset : 497
Perso 3 - Secteur 1 -Offset : 499
Perso 4 - Secteur 1 -Offset : 501
Perso 5 - Secteur 1 -Offset : 503

Niveau :
Perso 1 - Secteur 2 -Offset : 267
Perso 2 - Secteur 2 -Offset : 268
Perso 3 - Secteur 2 -Offset : 269
Perso 4 - Secteur 2 -Offset : 270
Perso 5 - Secteur 2 -Offset : 271

Caractéristiques :
Perso 1 - Secteur 2 -Offset : 272, 277, 282, 287 et 292.
Perso 2 - Secteur 2 -Offset : 273, 278, 283, 288 et 293.
Perso 3 - Secteur 2 -Offset : 274, 279, 284, 289 et 294.
Perso 4 - Secteur 2 -Offset : 275, 280, 285, 290 et 295.
Perso 5 - Secteur 2 -Offset : 276, 281, 286, 291 et 296.

Compétences :
Perso 1 - Secteur 14 -Offset : 378, 383, 388, 393, 398 et 403.
Perso 1 - Secteur 15 -Offset : 049.
Perso 2 - Secteur 14 -Offset : 379, 384, 389, 394, 399 et 404.
Perso 2 - Secteur 15 -Offset : 050.
Perso 3 - Secteur 14 -Offset : 380, 385, 390, 395, 400 et 405.
Perso 3 - Secteur 15 -Offset : 051.
Perso 4 - Secteur 14 -Offset : 381, 386, 391, 396, 401 et 406.
Perso 4 - Secteur 15 -Offset : 052.
Perso 5 - Secteur 14 -Offset : 382, 387, 392, 397, 402 et 407.
Perso 5 - Secteur 15 -Offset : 053.

Avec un éditeur de fichiers, mettez 'FF' aux secteurs et offsets suivants pour avoir 256 points de vies...

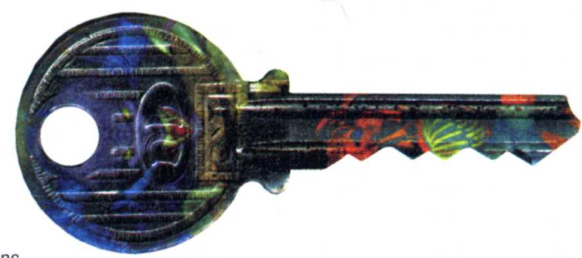
Vitalité :
Perso 1 - Secteur 1 -Offset : 485 et 505.
Perso 2 - Secteur 1 -Offset : 487 et 507.
Perso 3 - Secteur 1 -Offset : 489 et 509.
Perso 4 - Secteur 1 -Offset : 491 et 511.
Perso 5 - Secteur 1 -Offset : 493.
Perso 5 - Secteur 2 -Offset : 002.

MARTIN PHILIPPE

space hulk : vengeance...

Au début du jeu, à l'endroit où vous voyez les deux portes avec le tableau au milieu, tapez au clavier 'INEEDHELP'. Vous obtiendrez un nouveau menu avec les options suivantes :

Invincible Player
Invincible Terminators
Easy Close Assault
Player Always Wins
No New Stealers
Infinite Freeze Time
Infinite Ammo
No Jams Or Malfunctions
Campaign



Autant dire qu'en choisissant certaines options, le jeu deviendra vraiment beaucoup plus facile!

outpost

Appuyez sur 'ALT' et tapez 'WIN' pour déclencher le Cheat Mode. Ensuite, vous pourrez utiliser les combinaisons de touches suivantes...

'CTRL' et 'F8' - Applaudissements.
'CTRL' et 'F9' - Accident à la colonie rebelle.
'CTRL' et 'F10' - Choisir un désastre pour la colonie sur la version CD-Rom du jeu seulement.
'CTRL' et 'F11' - Ressources infinies.
'CTRL' et 'F12' - Augmente ou diminue le moral, l'éducation et le crime.

witchaven II

Faites une sauvegarde de votre partie et éditez le fichier de votre sauvegarde avec un éditeur de fichiers...

Pour avoir beaucoup de points d'énergie, mettez 'FFFF' à l'offset '421'.

Pour avoir beaucoup de points d'armure, mettez 'FFFF' à l'offset '429'.

Pour avoir toutes les armes, mettez '01' aux offsets '85', '89', '93', '97' et '101'.

Pour avoir toutes les armes spéciales, mettez '03' aux offsets '65', '69', '73', '77', '81', '85', '89', '93', '97' et '101'.

Pour que vos armes soient beaucoup plus résistantes, mettez 'FFFF' aux offsets '145', '149', '153', '157', '161', '165', '169', '173', '177' et '181'.

Pour avoir tous les sorts en grand nombre, mettez 'FF' aux offsets '225', '229', '233', '237', '241', '245', '249' et '253'.

Pour avoir toutes les clefs, mettez '01' aux offsets '313', '317', '321' et '325'.

Pour avoir toutes les potions en grand nombre, mettez 'FF' aux offsets '393', '397', '401', '405' et '409'.

VISTE Michel

logical

•Voici deux mots de passe très intéressants...
Éditeur de niveaux : THE FINAL CUT
Cheat Mode : THE FINAL CUTX

•Voici tous les mots de passe...

Niveau 1 : WELCOME
Niveau 2 : THE OTHER SIDE
Niveau 3 : QUADRI QUADRA
Niveau 4 : STONE ROAD
Niveau 5 : NICE COLORS
Niveau 6 : MORE COLORS
Niveau 7 : REAL FUN
Niveau 8 : PINK AND PINK
Niveau 9 : GREEN PATH
Niveau 10 : BAD DIRECTION
Niveau 11 : DONT PANIC
Niveau 12 : COLORMANIA
Niveau 13 : REFRESHMENT
Niveau 14 : FULL MOON
Niveau 15 : RUNNING BALLS
Niveau 16 : GREEN RIVER
Niveau 17 : TWO ISLANDS
Niveau 18 : MORE ISLANDS
Niveau 19 : TIMES CHANGE
Niveau 20 : OTHER THINGS
Niveau 21 : BE HONEST
Niveau 22 : BLUE N VIOLET
Niveau 23 : THREE PATHS
Niveau 24 : DANGEROUS
Niveau 25 : THE WANDERER
Niveau 26 : SECRET CHAMBER
Niveau 27 : FALCONS FLIGHT
Niveau 28 : BLUE ANGEL
Niveau 29 : FAR THUNDER
Niveau 30 : A SIMPLE ONE
Niveau 31 : BLUE VELVET
Niveau 32 : PARADISE I
Niveau 33 : CLASSIC ART
Niveau 34 : VENI VIDI VICI
Niveau 35 : WE LIKE IT
Niveau 36 : FOREVER HERE
Niveau 37 : WONDERLAND
Niveau 38 : THE SNARE
Niveau 39 : CURE IT
Niveau 40 : SUN IS SHINING
Niveau 41 : A RAINBOW
Niveau 42 : ARROW ROAD
Niveau 43 : TURNING WHEELS
Niveau 44 : ACCELERATION
Niveau 45 : THE PRESIDENT
Niveau 46 : HE IS MISSING
Niveau 47 : PICKNICK TIME
Niveau 48 : WHO IS CALLING
Niveau 49 : ANCIENT ART
Niveau 50 : SHE IS GONE
Niveau 51 : LOGISTIC
Niveau 52 : TURNING COLORS
Niveau 53 : PARAMOUNT
Niveau 54 : THE LADDER
Niveau 55 : BACK IN RED
Niveau 56 : TREASURE ROOM
Niveau 57 : DONT WANT THAT
Niveau 58 : THE FREE FALL
Niveau 59 : CORRADO BEACH
Niveau 60 : MORE POPCORN
Niveau 61 : WILD AT HEART
Niveau 62 : THE DARK AGE
Niveau 63 : DIMLIGHTS
Niveau 64 : THE FIFTIES
Niveau 65 : PICTURE OF HER
Niveau 66 : GORDIAN KNOT
Niveau 67 : HIGH SPEED
Niveau 68 : ALEXANDRIA
Niveau 69 : RUNNING TEARS
Niveau 70 : HER RAINBOW
Niveau 71 : WALK IN CREAM
Niveau 72 : TOUCH HER
Niveau 73 : SHADOWLAND
Niveau 74 : JACK IN BAG
Niveau 75 : VITAMIN C
Niveau 76 : STUNT BALL
Niveau 77 : MIRRORLAND
Niveau 78 : ACE QUEST
Niveau 79 : BOA BOA BOA
Niveau 80 : DA DA DA
Niveau 81 : HAUTED HOUSE
Niveau 82 : THE SECRETS
Niveau 83 : SMILING JOKE
Niveau 84 : CHILDREN GO
Niveau 85 : IT IS ATLANTIS
Niveau 86 : ON THE ROAD
Niveau 87 : BLUE IS FIRST
Niveau 88 : WOLFS MOON
Niveau 89 : WILD CHINA
Niveau 90 : ITS LOGICAL
Niveau 91 : SHE COMPARES
Niveau 92 : BIG MOUNTAINS
Niveau 93 : TOMORROW
Niveau 94 : TELEPORTER JAM
Niveau 95 : LEVER SUNLIGHT
Niveau 96 : NEW EXODUS
Niveau 97 : THE PEACEPIPE
Niveau 98 : FINAL SURPRISE
Niveau 99 : WHITE MIAMI

witchhaven

Faites une sauvegarde et éditez-la avec un éditeur de fichiers.

Pour avoir toutes les armes, mettez '01' aux offsets '0073', '0077', '0081', '0085', '0089', '0097' et '0101'. Et mettez '02' à l'offset '0093'.

Pour éviter la détérioration des armes, mettez 'FFFF' aux offsets '0109', '0113', '0117', '0121', '0125', '0129', '0133', '0137' et '0141'.

Pour pouvoir utiliser plus de 65000 fois les huit pouvoirs, mettez 'FFFF' aux offsets '0145', '0149', '0153', '0157', '0161', '0165', '0169' et '0173'.

Si vous voulez avoir les quatre clés, mettez '01' aux offsets '0233', '0237', '0241' et '0245'.

Pour avoir plus d'énergie, mettez 'FFFF' à l'offset '0341'.

Pour avoir une armure plus résistante, mettez 'FFFF' à l'offset '0349'.

Pour pouvoir utiliser plus de 65000 fois les cinq positions, mettez 'FFFF' aux offsets '0313', '0317', '0321', '0325' et '0329'.

•Sous DOS, dans le répertoire du jeu, vous pouvez modifier les noms de fichiers pour aller directement à un niveau de votre choix. Les fichiers des niveaux portent le nom 'LEVELx.MAP'. Le 'x' représente, bien entendu, le numéro du niveau. Donc, voici la marche à suivre. Tout d'abord, renommez le fichier du premier niveau en tapant 'REN LEVEL1.MAP LEVEL0.MAP'. Ainsi, vous pourrez toujours le renommer plus tard en 'LEVEL1.MAP' pour revenir à la normale. Ensuite, il suffit de renommer n'importe lequel des fichiers de niveaux en 'LEVEL1.MAP' pour commencer le jeu à ce niveau. Par exemple, si vous voulez commencer au dix-neuvième niveau, sous DOS, tapez 'REN LEVEL19.MAP LEVEL1.MAP'.

VISTE Michel

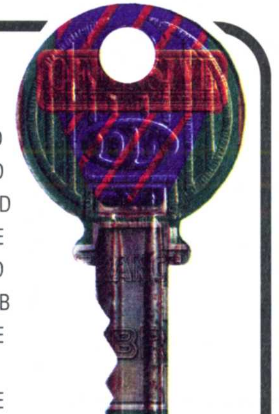


strife

Voici de nouveaux codes pour la version complète du jeu à taper pendant une partie...

STONECOLD - Tue tous les ennemis du niveau.
BOOMSTIX - Donne toutes les armes, munitions ainsi que 200% d'armure.
DONNYTRUMP - Donne de l'argent ainsi que des objets.
GRIPPER - Active ou désactive les bottes de voleur.
PUMPUPB - Active ou désactive le mode Berserk.
PUMPUPI - Active ou désactive l'invisibilité.
PUMPUPM - Active ou désactive le mode Mask.
PUMPUPH - Donne de l'énergie vitale.
PUMPUPP - Active ou désactive le mode Backpack.
PUMPUPS - Augmente les statistiques du joueur.
PUMPUPT - Active ou désactive le mode Targeter.
RIFTxx - Vous téléporte au niveau 'xx'.
SCOOTx - Vous téléporte à l'endroit 'x' du niveau.
LEGO - Donne une pièce de Sigil.
DOTS - Affiche le nombre de trames par seconde.
GPS - Affiche les coordonnées.
TOPO - Change le mode détail de la carte (il existe trois modes).
SPINxx - Passe la musique 'xx' (de '00' à '35').

offensive



Voici tous les codes...

UHFNE	HCGKE	GLBJD
FBGBA	LDKIE	LPCKD
CHRJN	BHSDE	MAAHD
JQHEX	NBGSR	GXCSE
NTIDC	DATJU	FQACD
MUKNN	IOGPB	VWAAB
UNGHP	GNBQD	HPBSE
ADMKE	NUCWE	RIATE
OGOAB	DABDD	GUBEE
IBWDE	GSCGE	ULCSE
BHADE	GBBXD	SJBED
LOREI	HXAME	PKBGC
SAGUE	GTAND	
BCUJI	VIALC	

sim ant

Pour avoir autant de fourmis que l'on veut, quelques manipulations suffisent. Une fois le jeu et la partie lancés, cliquez sur votre fourmi pour obtenir le menu habituel, échangez de corps avec l'araignée puis cliquez sur l'araignée pour avoir un autre menu. Choisissez à nouveau d'échanger son corps mais prenez de nouveau le corps de l'araignée. Vous aurez alors une fourmi identique à la première. On peut, de cette manière, créer des reines, des soldats, des ouvrières, etc.

WOILLE Eric

bocus pocus

Avec un éditeur de fichiers, éditez 'HOCUS.EXE'...

Pour avoir des tirs illimités, recherchez la chaîne 'FF0370CE' et mettez '90909090' à la place.

Pour être invulnérable, recherchez '01065C70' et mettez à la place '90909090'. Il faut faire cette modification cinq fois pour que cela prenne effet.

GRAS Alexandre

command and conquer

Sous DOS, démarrez le jeu en tapant 'C&C funpark'. Démarrez une nouvelle partie. Sélectionnez le camp que vous voulez et vous affronterez, non pas vos adversaires habituels, mais des monstres préhistoriques. Cette astuce ne fonctionne que avec l'extension 'OPERATION SURVIE'.

JORET Gwenaël

the ripper

Pendant le jeu, en tapant certains codes, il est possible de passer une épreuve...

Catherine's Appartment Puzzle : PISCES
Catherine's Well Ice : ARCADE
Falconetti's Shooting Gallery : ARCADE
Catherine's Brain Ice : CAFFEINE
Web Runner's Archive Sliding Puzzle : ZZTOP
Falconetti's Secret Well Puzzle : HEADACHE
Pegasus Well Chess Game : ASPIRIN
Orestes Well Ice : ARCADE
Odysseus Well Ice : ARCADE
Falconetti Book Puzzle : SPONGE
Anti Viral Well Puzzle : PRETZEL

Toutefois, certains de ces codes ne fonctionnent que dans un mode de difficulté particulier. S'ils ne fonctionnent pas, changez le mode de difficulté et essayez de nouveau.

desert strike

•Voici quelques codes de missions...

Mission 2 : CMMKBMMMJ
Mission 3 : CMN-BMMMZ
Mission 4 : CMBRNMMM5
Mission 5 : CMVBBMMMG

•Pendant une partie, appuyez sur la touche ESCAPE. Ensuite, tapez 'WATERFALL'. Appuyez de nouveau sur ESCAPE pour retourner au jeu. Appuyez sur F12 et vous activerez l'invulnérabilité, les munitions infinies, etc. De plus, en appuyant sur la touche 'T', vous doublerez la vitesse de votre hélicoptère.

•Entrez le code 'BQQQAEZ'. Pendant la partie, allez sur la carte et ressortez. Vous aurez alors les munitions au maximum.

NOEL Matthieu

duke nukem 3d

Encore de nouveaux codes pour la version commerciale du jeu...

DNUNLOCK - Ouvre toutes les portes.
DNKEEN - Vision de nuit.



earthworm jim II

Voici deux codes à taper durant une partie...

I AM A LOOSER : Vie supplémentaire.
BAB TARM : Continue supplémentaire.



frontier : first encounter

Éditez le fichier 'FRONTIER.EXE' avec un éditeur de fichiers. Ensuite, mettez les valeurs hexadécimales que vous voulez aux secteurs et offsets suivants...

Capacité de stockage du Cobra MKIII : Secteur 143 - Offset 444 et 445.
Poids du Cobra MKIII (plus vous êtes léger et plus vous êtes rapide) : Secteur 143 - Offset 446 et 447.
Capacité de stockage de l'Imperial Courier : Secteur 152 - Offset 129 et 130.
Poids de l'Imperial Courier : Secteur 152 - Offset 131 et 132.

PHAN Ngoc Tùng

descent II

De nouveaux codes pour la version commerciale du jeu (oui, encore)...

HONESTBOB : Wowie Zowie armes.
ALGROOVE : Toutes les clefs.
ROCKRGRL : Affiche toute la carte.
DUDDABOO : Arme à rebond.
FOPKJEWA : Vous permet de vous téléporter à la fin du niveau et d'exploser le réacteur.
FRAMETIME : Affiche le nombre de trames par seconde.

trolls

Pour avoir des vies infinies, éditez le fichier 'TROLLVGA.PCN'. Mettez '9090909090' aux offsets '5BB6', 'A2BA' et 'A382'.

GRAS Alexandre

skunny (cd)

Appuyez sur la touche 'BACKSPACE', celle qui se trouve au dessus de 'ENTER'. Entrez l'un des codes suivants et appuyez sur la touche 'ENTER' pour valider...

KEYMASTER - Donne toutes les clefs.
OPENSESEME - Ouvre la fin de niveau.
IAMCHEATING - Termine le niveau en cours.
BEGONEVILBEAST - Élimine les ennemis.
TOPSITURVY - Met le niveau à l'envers.
FEELINGSICK - Mode spécial pour vous rendre malade.
PRESTOCHANGER - Mode invisible.
GATEKEEPER - Donne une carte de tout le niveau.
STUPID - Inverse les commandes.
MAGICTEAM - Affiche une image de l'équipe du jeu...
GONUTS - Mode Fast Feet.
REINCARNATION - Vous donne une seconde chance.
POSITION - Donne votre position.
NOCHEATS - Désactive tous les codes entrés auparavant.

Vous pouvez aussi essayer les codes suivants...
GIVEMETHEMAGICTOUCH
AZERTYQWERTY
END

aladdin

Lorsque vous êtes au niveau du marché, au tout début du jeu, appuyez sur la touche qui se trouve au-dessus de la touche 'TAB' et à gauche de la touche '1'. Appuyez sur la barre d'espace jusqu'à l'écran de la lampe. Appuyez sur la touche d'effacement arrière qui se trouve juste au-dessus de la touche 'ENTER'. Une fois que c'est fait, il vous est possible d'utiliser les combinaisons de touches suivantes...

'H' - Invincibilité.
'1' et 'I' - Niveau du tapis volant.
'1' et 'J' - Niveau de l'intérieur de la lampe.
'1' et 'K' - Niveau du palais du Sultan.
'1' et 'L' - Niveau des quartiers de Jafar.
'1' et '?' - Niveau du palais de Jafar.
'1' et 'F' - Niveau de la cave des merveilles.
'1' et 'B' - Niveau Bonus Abu.
'1' et 'Q' - Niveau du marché d'Agrabah.
'1' et 'E' - Niveau du donjon du Sultan.
'1' et 'D' - Niveau des toits d'Agrabah.
'1' et 'H' - Niveau de l'évasion.
'1' et 'C' - Niveau du désert.

ROULLET Philippe

mad tv

On ne sait pas s'il s'agit d'un bug ou d'un truc mis là exprès par les programmeurs mais il permet de rapidement gagner dans le jeu.

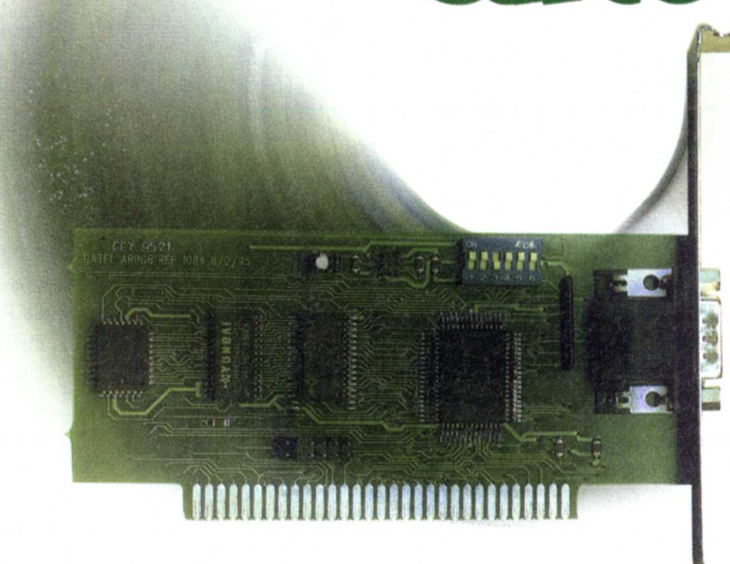
Allez à l'agence de films. Là où vous achetez des programmes tout faits! Le grand rectangle vert à droite de l'écran représente votre mallette. Si vous déplacez le curseur de la souris sur le coin inférieur droit, vous devriez voir apparaître un film sans titre. Ne cliquez pas. Regardez le prix de ce film. Ensuite, choisissez l'une des cassettes qui se trouvent sur le bureau. Il faut prendre un programme qui coûte moins cher que le programme fantôme. Une fois que vous avez pris la cassette, mettez-la dans votre mallette. Refaites apparaître le programme fantôme en mettant le curseur sur le coin inférieur droit et cliquez. La cassette qui était dans votre mallette disparaîtra. Vous avez à présent le choix...

•Soit vous gardez ce programme en le re-déposant dans votre mallette. Mais, dans ce cas, vous ne pourrez plus rien faire. Juste ressortir du bureau.
•Soit vous aimez l'argent et vous revendez ce programme immédiatement. Vous pouvez rapidement faire un sacré bénéfice.

Si vous prenez le programme fantôme sans programme dans votre mallette, cela fonctionne aussi et vous pourrez le revendre mais cela pose un gros problème. En effet, pour chaque programme fantôme que vous aurez pris, un programme disparaîtra lorsque vous le mettrez dans votre mallette et ce jusqu'à ce que vous en ayez mis le même nombre. C'est valable même après avoir fait une sauvegarde ou après avoir relancé le jeu!



Carte à jouer ?



Les mois de juillet et août nous ont permis d'avoir pas mal de temps libre à consacrer à notre carte Action Replay préférée. Cela se voit au grand nombre de codes que vous trouverez dans ce numéro. Par contre, je suis assez étonné car je ne reçois pas beaucoup de codes de votre part. C'est étonnant puisqu'il y a, je vous le rappelle, des jeux à gagner pour les meilleurs codes publiés dans nos pages...

les différents codes de l'action replay

À présent, voici tout de même un petit descriptif des différents codes que l'on peut rencontrer avec la carte ACTION REPLAY. Les codes sont composés de lettres et de chiffres dont l'assemblage aboutit à un code du genre 'WCA3B280DFF'. Généralement, les premières lettres sont le nom du programme à modifier, et ce qui suit une adresse mémoire et ce qu'il faut y mettre deux fois par seconde. Mettre quoi ? Oui, les codes envoient une valeur dans une adresse mémoire. Le plus souvent, cette valeur, c'est le nombre de vies, le montant d'énergie, etc. Donc, si vous envoyez toutes les deux secondes un «03» à l'endroit où sont stockées les vies, eh bien, vous aurez toujours trois vies. En effet, même si le jeu vous en enlève, la carte ACTION REPLAY remettra juste après un nombre qui vous permettra de ne jamais perdre.

Certains codes ont un «+» devant. Il indique qu'il s'agit d'un code pour un jeu en mode protégé. Cela a une certaine importance car pour que ces codes fonctionnent, il faut lancer le programme «PROT.EXE» avant de les utiliser. Ce programme est, bien entendu, livré avec la carte ACTION REPLAY. Mais les codes qui n'ont pas de «+» devant ne fonctionnent pas en mode protégé, il suffit donc d'aller désactiver cette option dans le menu principal.
D'autres codes ont une «*». C'est pour indiquer à la carte ACTION REPLAY de ne plus envoyer la valeur deux fois par seconde mais vingt fois. La plupart des jeux d'action diminuent votre énergie très rapidement. C'est pourquoi il vaut mieux, dans certains cas, accroître la vitesse, sinon la carte ACTION REPLAY ne "rafraîchit" pas assez vite les valeurs.

Vous aussi, envoyez-nous vos codes !

PC SOLUCES, Action Replay,
92-98, bld Victor Hugo, 92115 Clichy Cedex

ROCK'N'ROLL (Version PC COLLECTOR 3)

Argent à 99 : ROCKROLL0DBB0699
9 Clefs rouges infinies : ROCKROLL0DBB0A09
9 Clefs bleues infinies : ROCKROLL0DBB0B09
9 Clefs vertes infinies : ROCKROLL0DBB0C09
9 Clefs jaunes infinies : ROCKROLL0DBB0D09
3 Vies infinies : *ROCKROLL12990203
5 Pioches infinies : ROCKROLL0DBC0305
Minute à zéro : ROCKROLL12920100
Certains de ces codes sont incompatibles entre eux. C'est-à-dire que lorsque vous utilisez un code, il se peut qu'il empêche le fonctionnement d'un autre.

CLIF DANGER V1.3 (Version Shareware - PC COLLECTOR 4)

Cœurs infinis :	*+CLIF26103005
Energie infinie :	*+CLIF26102C5D
Nombre de nanas à sauver :	+CLIF1E029400
Avoir gun :	+CLIF26572D01
Avoir lance-flammes :	+CLIF26572E01
Avoir lance-plasma :	+CLIF26572F01
Munitions gun infinies :	+CLIF265734E8 et +CLIF26573503
Munitions lance-flammes infinies :	+CLIF265738E8 et +CLIF26573903
Munitions lance-plasma infinies :	+CLIF26573CE8 et +CLIF26573D03

LOGICAL (Version PC COLLECTOR 3)

Vies infinies :
*LOG5C320005

CHAMP GALAXI V1.0 (Version Shareware - PC COLLECTOR 4)

Vies infinies joueur 1 : GALAXIA36ED0603
Vies infinies joueur 2 : GALAXIA36F20503

HERETIC : SHADOW OF THE SERPENT RIDERS (CD-Rom Version 1.3)

Armure infinie : *+HERETIC1E2D2E64

• Les armes que vous voulez ?
Elven Wand : *+HERETIC1E2E0201
Etheral Crossbow : *+HERETIC1E2E0601
Dragon Claw : *+HERETIC1E2E0A01
Corne : *+HERETIC1E2E0E01
Gantelet : *+HERETIC1E2E1A01
Phoenix : *+HERETIC1E2E1201
Masse : *+HERETIC1E2E1601

• Les munitions pour vos armes ?
100 Elven Wand infinis : *+HERETIC1E2E2264
100 Crossbow infinis : *+HERETIC1E2E2664
100 Dragon Claw infinis : *+HERETIC1E2E2A64
100 Cornes infinis : *+HERETIC1E2E2E64
100 Phoenix infinis : : *+HERETIC1E2E3264
100 Masse infinis : : *+HERETIC1E2E3664

• Pour l'inventaire, il faut tout d'abord entrer le code du nombre d'objets que contient votre inventaire. Il faut donc mettre le nombre que vous voulez à la place de «x». Si vous voulez 5 objets dans votre inventaire, il suffit de mettre «5»...

Nombre Objets Inventaire : +HERETIC1E2DAE0x

Ensuite, il faut savoir quels objets vous voulez. Il suffit d'entrer le code en fonction de l'emplacement et de remplacer le «x» par le numéro de l'objet que vous voulez. Si vous n'avez pas mis assez d'objets dans l'inventaire avec le code précédent, cela ne fonctionnera pas.

Objet 1 : *+HERETIC1E2D360x
Objet 2 : *+HERETIC1E2D3E0x
Objet 3 : *+HERETIC1E2D460x
Objet 4 : *+HERETIC1E2D4E0x
Objet 5 : *+HERETIC1E2D560x

Voici la liste des objets et, donc, des numéros à mettre à la place de «x»...

«1» - Anneau d'invincibilité.
«2» - Mask (Invisibilité).
«3» - Crystal Vial.
«4» - Mystic Urn.
«5» - Tome Of Power.
«6» - Torche.
«7» - Hour Glass (Bombes à retardement).
«8» - Morph Ovum (Œuf pour transformation en poulet).
«9» - Golden Wings.
«A» - Chaos Device.

Ensuite, il ne faut pas oublier de mettre le nombre d'objets que vous voulez pour chacun d'eux.
10 Objets 1 infinis : *+HERETIC1E2D3A0A
10 Objets 2 infinis : *+HERETIC1E2D420A
10 Objets 3 infinis : *+HERETIC1E2D4A0A
10 Objets 4 infinis : *+HERETIC1E2D520A
10 Objets 5 infinis : *+HERETIC1E2D5A0A

Une fois que vous serez retourné dans le jeu, vous ne verrez pas d'objet, il faut utiliser les touches permettant de voir l'inventaire pour qu'ils apparaissent. Une fois qu'ils sont apparus, je vous conseille de désactiver les codes correspondant au nombre d'objets ainsi que pour le type d'objets. En effet, il n'ont plus aucun intérêt par la suite et, de plus, cela ralentit le jeu.

• Quelques trucs spéciaux ?
Temps Tome Of Power infini : *+HERETIC1E2DC6FF
Temps Ailes infini : *+HERETIC1E2DCAFF
Temps Torche infini : *+HERETIC1E2DC2FF

CYBERMAGE (Version 1.01F)

Pouvoir infini :	*+CM_LO2F2D2CFF
Energie vitale infinie :	*+CM_LO3F5A10FF
Dégâts Jambe gauche :	*+CM_LO2F2CE463
Dégâts Bras gauche :	*+CM_LO2F2CE663
Dégâts Tête :	*+CM_LO2F2CE863
Dégâts Torse gauche :	*+CM_LO2F2CEA63
Dégâts Bras droite :	*+CM_LO2F2CEC63
Dégâts Jambe gauche :	*+CM_LO2F2CEE63
Munitions Laser infinies :	*+CM_LO2F2CFCFF

CHAMP PAC-EM V1.1 (Version Shareware - PC COLLECTOR 4)

Vies infinies joueur 1 : PACEM37B60A03
Vies infinies joueur 2 : PACEM37F10303

CHAMP KONG V1.0 (Version Shareware - PC COLLECTOR 4)

Vies infinies joueur 1 : CKONG3F380E03
Vies infinies joueur 2 : CKONG3F390A03

LANDS OF LORE (Version 1.02D CD-Rom)

Magie Personnage 1 :	LOLCD2B7A0AA8 et LOLCD2B7A0B61
Magie maximum Personnage 1 :	LOLCD2B7A0CA8 et LOLCD2B7A0D61
Points de vie Personnage 1 :	LOLCD2B7A0761 et LOLCD2B7A06A8
Points de vie Maximum Personnage 1 :	LOLCD2B7A0961 et LOLCD2B7A08A8
Magie Personnage 2 :	LOLCD2B820CA8 et LOLCD2B820D61
Magie maximum Personnage 2 :	LOLCD2B820EA8 et LOLCD2B820F61
Points de vie Personnage 2 :	LOLCD2B8208A8 et LOLCD2B820961
Points de vie Maximum Personnage 2 :	LOLCD2B820AA8 et LOLCD2B820B61
Magie Personnage 3 :	LOLCD2B8A0EA8 et LOLCD2B8A0F61
Magie maximum Personnage 3 :	LOLCD2B8A10A8 et LOLCD2B8A1161
Points de Vie Personnage 3 :	LOLCD2B8A0AA8 et LOLCD2B8A0B61
Points de Vie Maximum Personnage 3 :	LOLCD2B8A0CA8 et LOLCD2B8A0D61
Niveau Guerrier Personnage 1 :	LOLCD2B7D0314
Niveau Voleur Personnage 1 :	LOLCD2B7D0414
Niveau Mage Personnage 1 :	LOLCD2B7D0514
Niveau Guerrier Personnage 2 :	LOLCD2B850514
Niveau Voleur Personnage 2 :	LOLCD2B850614
Niveau Mage Personnage 2 :	LOLCD2B850714
Niveau Guerrier Personnage 3 :	LOLCD2B8D0714
Niveau Voleur Personnage 3 :	LOLCD2B8D0814
Niveau Mage Personnage 3 :	LOLCD2B8D0914
Protection Personnage 1 :	LOLCD2B7B0963
Protection Personnage 2 :	LOLCD2B820663
Protection Personnage 3 :	LOLCD2B8A0863
Force Personnage 2 :	LOLCD2B800863
Argent Maximum Personnage 3 :	LOLCD365C00A8
Argent Maximum Personnage 3 :	LOLCD365C0161

WOLFENSTEIN 3D

• Munitions infinies : WOLF3D409C080F

• Énergie infinie : WOLF3D409C0664

MARCHIORI Romain

SYSTEM SHOCK

• Médi-Kits infinis : +SSHOCK28317406

• Missiles infinis : +SSHOCK2832BA0A

• Vies infinies : +SSHOCK282E4FF

• Énergie infinie : +SSHOCK282EF4FF

TURBIL Maxime

LITTLE BIG ADVENTURE (CD-Rom)

• Pièces infinies : +LBA165DCC20 et +LBA165DCD03

• Vies infinies : +LBA165DD205

TURBIL Maxime

CHAMP MS PAC-EM V1.1 (Version Shareware - PC COLLECTOR 4)

Vies infinies joueur 1 : MSPACEM3B6C0A03
Vies infinies joueur 2 : MSPACEM3BA70303

WITCHAVEN II : BLOOD VENGEANCE

Energie à 999 : +WH22877E5E7 et +WH22877E603
Expérience à 60000 : +WH22877E160 et +WH22877E2EA
Armure à 999 : +WH22877EDE7 et +WH22877EE03
10 Potions Health infinies : +WH22877C90A
10 Potions Strenght infinies : +WH22877CD0A
10 Potions Cure Poison infinies : +WH22877D10A
10 Potions Resist Fire infinies : +WH22877D50A
10 Potions Invisibility infinies : +WH22877D90A
Avoir Clef 1 : +WH228777901
Avoir Clef 2 : +WH228777D01
Avoir Clef 3 : +WH228778101
Avoir Clef 4 : +WH228778501
100 Flèches infinies : +WH22876E964
Avoir l'arc : +WH228769901

• Les codes de la résistance des armes vous permettent d'avoir des armes incassables si vous les laissez activés. Vous verrez que ces codes permettent aussi de récupérer une arme que vous n'avez pas encore...

Résistance Poing infinie : +WH22876D164
Résistance Dagger infinie : +WH22876D564
Résistance Short Sword infinie : +WH22876D964
Résistance Morning Star infinie : +WH22876DD64
Résistance Sword infinie : +WH22876E164
Résistance Battle Axe infinie : +WH22876E564
Résistance Pike infinie : +WH22876ED64
Résistance Magic Sword infinie : +WH22876F164
Résistance Halberd infinie : +WH22876F564

• Si vous voulez une arme que vous n'avez pas encore ou que vous avez perdue après qu'elle se soit brisée, entrez le code de l'arme que vous voulez ainsi que le code pour la résistance de la même arme. Une fois que vous aurez récupéré l'arme dans le jeu, vous pourrez désactiver ou laisser activé le code si vous voulez avoir une arme incassable ou non...

Avoir Dagger : +WH228768501
Avoir Short Sword : +WH228768901
Avoir Morning Star : +WH228768D01
Avoir Swordord : +WH228769101
Avoir Battle Axe : +WH228769501
Avoir Pike : +WH228769D01
Avoir Magic Sword : +WH22876A101
Avoir Halberd : +WH22876A501

• Les codes pour les sorts infinis ne fonctionnent que lorsque vous avez déjà récupéré le sort. Il ne faut surtout pas les utiliser avant sinon, vous ne pourrez pas récupérer le sort et vous ne pourrez pas utiliser les 10 sorts qui se trouvent théoriquement dans votre réserve.

10 Sorts Scare infinis : +WH22877210A
10 Sorts Night Vision infinis : +WH22877250A
10 Sorts Freeze infinis : +WH22877290A
10 Sorts Magic Arrow infinis : +WH228772D0A
10 Sorts Open Door infinis : +WH22877310A
10 Sorts Fly infinis : +WH22877350A
10 Sorts Fireball infinis : +WH22877390A
10 Sorts Nuke infinis : +WH228773D0A

• Pour choisir le niveau de votre personnage, entrez le code «+WH22877DD0x». Le «x» représente le niveau de votre personnage et il faut le remplacer par l'une des valeurs suivantes...

«1» - Veteran
«2» - Warrior
«3» - Swordsman
«4» - Hero
«5» - Champion
«6» - Super Hero
«7» - Lord
«8» - 8th Level (n'a probablement aucun effet !)
«9» - 9th Level (n'a probablement aucun effet !)



Courrier des lecteurs

Voilà, les vacances sont finies et, malgré ces deux longs mois de farniente et de jeu, vous êtes toujours bloqué dans votre dernière aventure (sur ordinateur, j'espère que vos aventures sentimentales se passent mieux). Grâce à PC Soluces, vous allez enfin aimer la rentrée car le courrier des lecteurs repart sur des chapeaux de roues avec quinze réponses envoyées par des lecteurs assidus. Si vous continuez, nous allons peut-être augmenter le nombre de pages de cette rubrique. Alors, à vous de jouer !

L'astuce ou la vie...

Envoyez vos questions et vos réponses (indiquez dans ce cas la référence de la question) à :

PC SOLUCES, Rubrique SOS, 92-98 Boulevard Victor Hugo, 92115 CLICHY CEDEX

Bien sûr, nous ne pouvons passer que les questions/réponses les plus PRÉCISES (évitez aussi les demandes de solutions complètes : utilisez plutôt le sondage pour guider notre choix des solutions à traiter).

Monkey Island

Réf. 0601. Dans la deuxième partie de ce jeu passionnant, je n'arrive pas à piloter mon bateau et l'équipage refuse de m'obéir. Que faire ?

Julien Prud'homme

Day of the Tentacle, Fifa 96

Réf. 0602. Comment brancher le chrono-WC de Laverne (garde de l'horloge) dans Day of the Tentacle ? Existe-t-il des astuces pour Fifa 96 ?

Jean Némar

Gabriel Knight

Réf. 0603. En Afrique, au pays de Tetelo, il y a une caverne avec douze pièces et douze pierres.
Je n'arrive pas à retirer deux de ces pierres. Pourriez-vous m'aider pour que j'arrête de tourner en rond ?

Marie-Claire

Shadow of the Comet

Réf. 0604. J'ai tout essayé, mais impossible de résoudre le puzzle, vers la fin du jeu. Pitié, envoyez des indices ou, mieux, la méthode pour résoudre ce puzzle, ou bientôt je porterai une perruque à force de m'arracher les cheveux !

Monique Marchesi

The Lost Files of Sherlock Holmes

Réf. 0605. Par une pétition de six signatures (NDLR : authentique), six apprentis détectives demandent comment trouver le nom du rugbyman et à quoi sert le trousseau de clés trouvé dans le théâtre de l'Opéra (pour une fois, Holmes demande l'aide de Watson).

S. H. Club

Ultima 7

Réf. 0606. Moi, l'Avatar, je suis bloqué dans ma quête. Je ne sais comment entrer chez Penumbra (où se trouve la clef ?) ni comment pénétrer dans le Tetrahedron. Je ne trouve pas non plus la clé qui ouvre la grille du donjon sans nom au nord du château de Lord Britain. Mille mercis à qui pourra m'aider.

Philippe l'Avatar

Dungeon Master

Réf. 0607. Je suis bloqué dans ce vénérable jeu : impossible d'ouvrir la porte de feu du 4e niveau. Aurais-je oublié une clef ?

J. M.

Loom

Réf. 0608. Quel est le sort de transparence pour ne pas se faire renvoyer manu militari, près de la grande faux, au sommet de l'édifice de la Cité des Cristaux ? (NDLR : merci pour ta soluce de Litil Divil, nous la passerons selon la demande).

Rocamadour

Simon the Sorcerer

Réf. 0609. Comment obtenir le White Spirit dans le magasin du village ? Faut-il réparer la planche mal fixée dans le souterrain situé sous la maison de la salamandre et si oui, comment ?

Liane

Kyrandia

Réf. 0610. J'ai trouvé une statuette de licorne en argent. À quoi sert-elle ?

Cyber Kid

Goblins 1 et 2

Réf. 0611. Pourriez-vous me donner les codes de ces deux jeux ?

René Brice

Warcraft 2

Réf. 0612. Pourriez-vous m'indiquer les cheat codes de ce jeu ?

Terreur

Réponse express : *nous les avons passés dans PC Soluces n°2 mais un tel jeu mérite bien un rappel. Voici les codes : there can be only one, spycob, on screen (toute la carte), unite the clans, you pitiful worm, every little thing she does, deck me out, never a winner, tigerlily, allowsync, tittle.*

Monkey Island

Réf. 0613. Au tout début de l'aventure, je n'arrive pas à trouver le casque pour gagner de l'argent au cirque.

Élodie

RÉPONSES AUX COURRIER DU MOIS DERNIER

Réponse à Le Chuck, Réf. 4002

Dans **Monkey Island**, donne les bananes au singe dans la forêt pour qu'il te suive et va jusqu'au grand singe. Actionne le nez du totem de gauche et va vers l'entrée (le singe t'imitera). Passe le portail et prends la petite idole pour la donner aux cannibales.

Jean Némar

Réponse à Jean Suifou, Réf. 4004

La clef que tu cherches dans **Monkey Island** se trouve dans le paquet de céréales, dans la cuisine.

Joeman

Réponse à Potiron Pourri, Réf. 4005

Pour ouvrir la table d'Henry, dans **Indiana Jones 3**, il faut entrer dans le bureau d'Indy (parle aux étudiants en utilisant la réponse 3 à chaque fois). Ramasse les papiers (trois fois) sur le bureau d'Indy et le paquet. Ouvre le paquet puis sors par la fenêtre. Après l'entrevue avec Donovan, va chez Henry. Tire l'étagère renversée et ramasse le papier collant dessus. Va ensuite dans la chambre à droite. Prends la peinture puis sors de l'appartement. Repasse par la fenêtre du bureau d'Indy. Ouvre le bocal sur l'étagère et utilise le papier collant sur le bocal. Ressors par la fenêtre pour aller chez Henry. Sur la table d'entrée, prends la plante. Ramasse la nappe. Utilise la petite clef sur la commode. Ramasse le vieux livre. (NDLR : une autre réponse de lecteur indique que ce tiroir ne s'ouvre pas).

Samuel Haeyaert

Réponse à Potiron Pourri, Réf. 4005

Pour ouvrir la porte grinçante de **Monkey Island**, il faut prendre la clef dans la cabine de Le Chuck grâce au compas magnétique. Prends ensuite la plume de poule dans la cale et chatouille (deux fois) les pieds du fantôme endormi avec la plume pour prendre son cruchon. Verse le cruchon dans le bol près du rat et prends la graisse : elle te permet d'ouvrir la porte.

Rocamadour

Réponse à Aurélien Lejeun, Réf. 4006

Pour avoir la carte céleste dans **Eternam**, il faut l'acheter au contrebandier dans la taverne, sur l'île de la Révolution française. Reviens voir l'astronaute grâce au chaudron géant dans la bâtisse sur l'île High-Tech.

Samuel Haeyaert

Réponse à Gilles Durier, Réf. 4007

Dans le souterrain de Cnosos d'**Indiana Jones 4**, tu trouveras une porte avec une tablette à droite : pose dessus les trois têtes et la grille s'ouvrira.
Dans un autre mode de jeu, mets les perles dans la boîte en or puis utilise le peigne (électrisé à l'aide de la décharge et attaché à la ficelle) dans chacune des salles. Dans l'une d'elles (en principe la cascade), une porte secrète s'ouvrira alors.

Sylvain Rivera et Manon le Guen

Réponse à X, Réf. 4012

Tu obtiendras le tonneau dans le bar de **Simon the Sorcerer** en demandant à boire au barman. Pendant qu'il prépare ta boisson, bouche le robinet du tonneau avec la cire prise dans la ruche : le barman croira alors que le tonneau est vide et le mettra dehors : à toi de le prendre.
La barbe de lutin de trouve sur le nain attablé près de la machine à sous dans le bar. Coupe sa barbe avec la paire de ciseaux.

Hocus Pocus et Liane

Réponse à X, Réf. 4013

En mode «action» dans le jeu **Indiana Jone 4**, fais rouler le gros rocher rond pour écraser le chanteur. Sur le corps du chanteur, tu trouveras un poisson d'ambre. Ce poisson t'indique le trou où est Sohia et tu pourras lui parler du troisième disque. En mode «énigme», entre dans le placard et le marchand te suivra. Ferme la porte rapidement pour le faire prisonnier. Tu pourras ainsi prendre tous les objets dans la boutique : applique les bambous sur les vêtements pour avoir la carte.

Manon Le Guen

Réponse à Pascal Spitaels, Réf. 4014

La sortie du repaire de la sorcière dans **King Quest 5** est révélée par un elfe. Attrape l'elfe en mettant par terre le gâteau de miel puis en jetant les émeraudes. À la troisième émeraude, l'elfe sera englué et tu pourras l'attraper.

Rocamadour

Réponse à Tamara Mainil, Réf. 4015

Voici quelques informations pour **King Quest 6** : le ruban rouge sert à faire une des trois potions magiques (voir le vieux livre chez le marchand de journaux). Pour passer le rocher, il faut cliquer avec la main (icone) pour reconstituer les mots/phrases du manuel de jeu (NDLR : protection). Pour se protéger du Cupidon, il te faut le bouclier trouvé dans le labyrinthe du Minotaure (il faut tuer le Minotaure). Enfin, on ne peut entrer dans le pays des échecs, mais on y obtient des Reines un morceau d'étoffe rouge (pour tuer le Minotaure) et, plus tard, un œuf pourri (pour une des potions magiques).

Marie Claire

Réponse à Michel, Réf. 4019

Pour passer ces terribles chutes dans **Kyrandia 3**, c'est simple, suis mes explications : grâce aux trois pièces, achète un parapluie et une bouée dans la machine du bout, puis dans l'autre machine achète un contrat d'assurance. Saute dans le tonneau le plus éloigné de la berge. Mets la bouée et, avec la pompe ainsi obtenue, gonfle la fleur : elle te permet de prendre de l'élan et d'atteindre l'autre rive.

Renaud le débris

Réponse à Chistiena Martin, Réf. 4020

Pour jouer les notes dans la fusée de Myst, tu dois entrer dans la cabane près du bassin. Règle le générateur sur 59 volts. Retourne à la fusée et ouvre puis examine le tableau de commande. Actionne le clavier et joue les cinq notes du livre de la bibliothèque en ajustant le son avec les cinq leviers après chaque note. Si tu n'a pas une oreille musicale c'est une épreuve très difficile (NDLR : sans oreilles du tout, c'est même impossible).

Samuel Haeyaert

Réponse à Jipé le Franc-Comtois, Réf. 4021

Pour finir ce niveau de **The Blues Brothers** où tu es bloqué, va au début du niveau, dans une des boutiques. Rentre dans la boutique en pressant la touche «Espace» puis «flèche du haut». Tu trouveras la guitare. Va ensuite à la fin du niveau et touche le «machin» (le bidule, quoi) en bas : c'est la fin du niveau.

Stéphane, le sauveur des âmes perdues.

Réponse à Yves Spiteri, Réf 4022

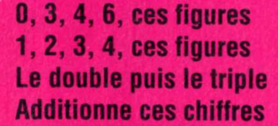
Voilà un élément de réponse pour passer le niveau «Render» de **Flashback** : pour monter, il faut prendre de l'élan à gauche et courir sans s'occuper du trou car il sautera automatiquement.

Sylvain Rivera

Réponse à Manon Le Guen, Réf. 4017

Voici des informations utiles pour **Ween** (NDLR : notre revue est une boîte postale d'espions, cette réponse est incompréhensible aux non initiés).

Les énigmes



Choisis un animal	**Arc, animal, marmite, rôti**
0, 3, 4, 6, ces figures	**Oct, tri, exa, carré**
1, 2, 3, 4, ces figures	**Oct, carré, tri, exa**
Le double puis le triple	**1, 2, 3, 9**
Additionne ces chiffres	**1, 3, 4**

Samuel Haeyaert



Malgré le travail de test des éditeurs, de petits bugs subsistent parfois dans les jeux PC (il faut dire qu'avec toutes ces cartes vidéo, ces drivers souris, ces systèmes d'exploitation..., les choses sont loin d'être faciles !). Contrairement à ce que l'on pourrait penser, ces problèmes sont la plupart du temps mineurs et, sans être un roi de la bidouille, on peut soi-même en trouver la solution. Cette rubrique est là pour vous aider à résoudre facilement ce type de difficulté.

Prisoner of Ice

À un moment de l'aventure, il faut dégeler la roue d'un chariot avec une barre à mine bouillante pour progresser ; mais si votre PC est insuffisamment rapide, vous n'y arriverez jamais et un prisonnier vous tuera. Tout problème a sa solution : il suffit de couper momentanément le scrolling dans les options du jeu pour passer cette étape.

Autre ennui mineur : si le jeu se bloque quand vous sortez de la salle de projection, c'est que votre carte sonore n'est pas entièrement compatible Sound Blaster. Refaites la configuration sonore du jeu et dévalidez votre carte sonore pour la musique (pas les bruitages) car, de toute façon, il y a des pistes audios sur le CD.

A4 Networks

Si le jeu se lance mais que l'écran devient noir après les scènes en vidéo, il s'agit d'un manque de mémoire conventionnelle et de mémoire paginée. Retirez les programmes résidants facultatifs des fichiers de démarrage (exemple : Doskey.exe) et chargez le plus possible de programmes en mémoire haute (avec la commande loadhigh). Lisez le chapitre du MS-DOS sur la mémoire pour en savoir plus sur les réglages des mémoires.

La légende de Fort Boyard

Cette astuce, qui est valable pour beaucoup de jeux, concerne les utilisateurs qui sont sous Windows 95. Il faut toujours vérifier que les paramètres de la carte sonore sous W95 (Démarrer / panneau de configuration / système) sont identiques à ceux de l'initialisation dans les fichiers config.sys et autoexec.bat. Pour éviter les ennuis, il est préférable d'initialiser la carte sonore avec l'adresse 220 (A220), l'interruption 5 (I5), le DMA bas 1 (D1) et le DMA haut 5 (H5).

D

Ce jeu, comme Bad Mojo, n'aime pas les cartes vidéo Matrox dont les fonctionnalités un peu spéciales ont tendance à faire planter plusieurs titres (remarque : pour la carte Millenium, vous pouvez mettre à jour le bios, ce qui réduit les problèmes). Il est cependant possible de jouer à D et Bad Mojo avec cette carte vidéo, en sélectionnant le mode standard de la Matrox dans son pilote sous Windows.

Timegate - Le Secret des Templiers

Sans raison apparente, votre personnage peut se mettre subitement à tourner rapidement sur lui-même, ce qui le rend incontrôlable. Dans ce cas, il ne vous reste qu'une chose à faire pour que les choses rentrent dans l'ordre : recharger une sauvegarde.

La série des Alone in the Dark

Il peut arriver que le son s'arrête en cours de jeu sans raison apparente. C'est juste un problème de collision des pistes sonores droite et gauche. Pour entendre à nouveau du son, appuyez deux fois sur la touche «S».

Napoleon

Au lancement du logiciel, le message d'erreur suivant peut s'afficher : «not a book:#\napoleon\main.tbk». Cela signifie qu'au cours de l'installation, vous n'avez pas ou mal indiqué la lettre de votre CD-ROM (#). Cette lettre doit être indiquée sans les deux points («D» par exemple, et non «D:») en cliquant sur l'une des trois icônes générées par le jeu.

Nous recevons peu de courrier pour cette rubrique et pourtant, vous avez sans doute déjà trouvé des astuces pour faire disparaître les difficultés de fonctionnement ou d'installation des jeux ; alors n'hésitez pas, envoyez-les nous à l'adresse suivante :

PC Soluces, Marche ou crève, Cyber Press Publishing, 92-98 boulevard Victor Hugo, 92115 Clichy Cedex.

La trilogie selon PC Collector !



C'est près de 350 mégas de shareware que nous avons sélectionnés pour vous ! Vous pourrez ainsi découvrir les créations d'auteurs indépendants, aussi variées que des utilitaires, des jeux, des économiseurs d'écran, des sons, des musiques, des images, mais aussi des sauvegardes de mission et de nouveaux niveaux pour : HEXEN, DOOM 2, DARK FORCES, EF 2000, SIM CITY 2000, AFTER-LIFE, ATF, CIVILIZATION 2, HEROES OF MIGHT AND MAGIC

3 jeux complets

3 CD-Roms

350 Mo de sharewares

+ de 200 niveaux pour Duke Nukem 3D

+ de 200 missions pour Warcraft 2

Ubi Soft Entertainment

Visite guidée chez UBI SOFT :

Nous vous présentons leurs plus récents projets en vidéo, ainsi que leurs dernières démos.

3 jeux complets :

• Night Hunter
Les accros de la souris aiment bien vivre la nuit, avec un morceau de pizza pendant sur le bord de la table. Le héros de ce jeu n'en est pas très loin puisqu'il vit la nuit, mais il préfère une nourriture plus liquide, n'étant autre qu'un vampire qui se transforme en chauve-souris ou loup-garou. Gare aux villageois qui se mettront sur sa route...

• Pick'n Pile
À mi-chemin entre les jeux de réflexion et de rapidité, le principe du jeu consiste à faire des colonnes de couleur identique pour récupérer le maximum de points possibles. La difficulté est extrêmement bien dosée et vous passerez plusieurs heures sur ce jeu sans vous en rendre compte.

• Pro Tennis Tour
Vu le nom, on ne peut que difficilement se tromper sur la nature de ce jeu. Revivez les grands tournois mondiaux pour accéder aux finales les plus prestigieuses contre des joueurs de haute volée.

Retrouvez aussi ***Ciné-Collector*** *et les bandes-annonces des films prochainement sur vos écrans.*





1 mois d'accès et 10 heures de connexion pour explorer AOL et surfer sur INTERNET.

72 démos jouables !

Installation automatique des démos !

3D Table Sports
Abuse
Albion
Alone in the Dark II
Armageddon
Arcade Pool
Armour Geddon
Assault Rigs
Atomix
Beneath a Steel Sky
Blackhawk
Castles
Chaos Overlords (W95)
Complete Chess System II
Corridor 7
Crystal Caliburn
Crystal Maze
Cyber Race
Dark Seed 2
Daggerfall
Deadly Skies
Desert Strike
Drugwars
Fantastic Dizzy
Fields of Battle
Fighter Duel
Fire Fight
Fury of the Furies
Gabriel Knight
Goblins
Gubble (W95)
Guilty
Harpoon
Heretic
I have no mouth and I must scream
Jeopardy
Kick Off 96
Lands of Lore CD
Lemmings Paintball (W95)
Lexi Cross
Loony Labyrinth
M1A2 Abrahms
Manchester United
Mega Race II
Metal Rage
Mudball Wall
NHL 96
Noddy's Big Adventure
Overdrive
Philippe Marlowe, Private Eye
Pinball Dreams
Pinball Dreams 2
Pressure Drop (W95)
Rayman
Real Deal (W95)
Rebel v 7.0
Ryder Cup Golf
Savage Warriors
Sid & Al's Incredible Toons
Simon the Sorcerer II
Solitaire for Windows
Star Fighter 3000
Starball
Super Street Fighter 2 Turbo
The Prophecy
Total Pinball 3D
Tower Assault
Trytrist
Turrican
Warbirds (W95)
Wooden Ship and Iron Men
World Rally Fever

(Vous trouverez, à l'intérieur de notre magazine et des CD-Roms, le détail complet des programmes avec une photo, un descriptif et toutes les informations nécessaires à leur lancement.)

Vient de paraître chez votre marchand de journaux